

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo⁶⁴ • Sega Dreamcast

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

Heavy Gear 2, Dungeon Keeper 2, Zelda 64,
Heroes of Might & Magic III, Motorhead, Unreal,
Monster Truck Madness 2, X-COM: Interceptor,
Вангеры, StarShip Titanic, X-Files, Bio Freaks,
Banjo-Kazooie, Kartia,
Magic and Mayhem,
Fighter Maker,
Team Apache,
GT Driving,
Nox ...

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

TIBERIUM SUN

MOTO RACER 2



ОБЗОР 100 ИГР

ТАКТИКА К 6 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 30 ИГРАМ

ДИАГНОЗ: АВИАСИМУЛЯТОРЫ



Часть тиража снабжена демо-диском для PC

E3 — Electronic Entertainment Expo '98

GAMELAND PUBLISHING



0 004026 6

ХОТИТЕ УЗНАТЬ
ИМЯ ЧЕМПИОНА
УЖЕ СЕГОДНЯ?



WORLD CUP 98

Покупайте игру «World Cup 98» в магазинах
«1С: Мультимедиа», «Белый Ветер», «Компьюлинк»,
«Мир», «Партия», «Союз», «Gameland», «R-Style»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию
«СОФТ КЛАБ».

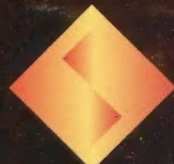
Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889,
e-mail: info@softclub.ru

Приглашаем к сотрудничеству московских и
региональных дилеров.



DEAD OR ALIVE

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

108



086



Реклама в НОМЕРЕ:

«1С»	4-я стр. обл., 029
Auric Vision	091
Compulink	194, 195
Dial Electronics	011
Ditto	109
GameLand	054, 055
LEITHEIT	025
Multimedia Club	023, 031
New Media Generation	007
Official PlayStation Россия	179
Soft Club	002
Sony	003, 103, 129, 185, 187
«Акелла»	041, 043, 045
«Букка»	059
«Дока»	057
«Зареалье»	009
«Издательский Дом Домашний Компьютер»	181
Радио «Станция»	189, 190, 191

«СИ» представляет...

004

Оглавление	004
Содержание CD	006
Новости с Борисом РОМАНОВЫМ	008
Железные Новости с Борисом РОМАНОВЫМ	012
Звуковые платы	016

E3

026

Выставка грез	026
Железо	030
Indiana Jones and the Internal Machine	033
Alpha Centauri	034
Tiberian Sun	036
Dungeon Keeper 2	038
Ultima Ascension	040
Perfect Dark	043
Heavy Gear II	044
Legend of Zelda: Ocarina of Time	046
Heroes of Might & Magic 3	048
Myth 2	050
MechWarrior 3	051
SimCity 3000	052
Metal Gear Solid	053
Prax War	056
Tomb Raider 3	056
Interstate '82	058
Rayman 2	058

Спец. РЕПОРТАЖ...

060

Симуляторы. Мини-антология	060
Угол атаки	068

ОНЛАЙН

074

Онлайн с Сергеем Долинским	074
Новости из Паутины	074
Красная Z.A.R.Y.	075
Российские кланы	075
Зародыш игрового сервиса	077
Комплексный обед заядлого бета-тестера	078

026



Краткий словарь начинающего любителя Online-развлечений

StarShip Titanic	118
X-Files	120

В разработке

082

Moto Racer 2	082
Wheel of Time	084
Amen: The Awakening	086
Total Annihilation: Kingdoms	087
Wes Craven' Principles of Fear	088
Magic and Mayhem	089
Swords & Sorcery	090
Nox	090
Team Apache	092
Superbike: World Championship	094
Rail Road Tycoon 2	094
Tomorrow never Dies	096
Tecmo's Deception 2	097
Fighter Maker	098
Kartia	099
Extreme G 2	099
Colin Mc Rae Rally	100
GTDriving	101
Jet Force Gemini	101
Final Fantasy VIII	102
D2 DC	104
Psybadek	105
Crash Bandicoot 3	106
Syphon Filter	106
Spyro the Dragon	107
Cool Boarders 3	107

Обзор

108

Unreal	108
Motorhead	110
Monster Truck Madness II	112
7 Kingdoms Ancient Adversaries	113
X-COM Interceptor	114
WorldCup '98	116

Секреты, ТАКТИКА

131

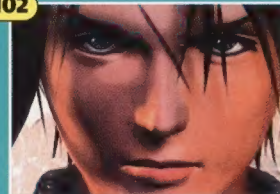
Queen the Eye	131
StarCraft	137
Аллоды	150
Might & Magic VI	162
Black Dahlia	169
Unreal	176
Секреты для PC	180
Секреты для Nintendo 64	182
Секреты для Sony PS	183

Обратная СВЯЗЬ

184

Письма	184
TOP 100	192

102



125



Содержание CD:

Начиная с ЯНВАРСКОГО номера, журнал ПОСТОЯННО выходит с демо-CD.
 На диске к ИЮЛЬСКОМУ номеру вы сможете найти:

ДЕМО версии ИГР:

Incoming
 MechCommander
 Panzer Commander
 Tyranizer
 Beast Wars
 Commandos:
 Behind Enemy Lines
 StarSiege
 IF-16
 Monster Truck Madness II

УТИЛИТЫ и ДРАЙВЕРЫ

ЗВУКОВЫЕ БАНКИ ДАННЫХ.

Видео РОЛИКИ:

Blade
 Fifth Element

Grim Fandango
 Half-Life
 Dungeon Keeper 2
 Requiem
 Road Rash 3D
 SiN
 Tenchu
 Command & Conquer 2:
 Tiberian Sun
 Vigilante 8

122



Новок поколение выбирает TIBERIAN SUN? (стр. 036)



СПИСОК ИГР в алфавитном порядке

PC					
7 Kingdoms Ancient		Motorhead	110	Wes Craven' Principles	107
Adversaries	113	Myth 2	050	of Fear	088
Alpha Centauri	034	Nox	090	Wheel of Time	084
Amen: The Awakening	086	Prax War	056	WorldCup '98	116
Indiana Jones and		Queen the Eye	131	X-COM Interceptor	114
the Internal Machine	033	Rail Road Tycoon 2	094	X-Files	120
Black Dahlia	169	Rayman 2	058	Аллоды: Печать Тайны	150
Dungeon Keeper 2	038	Road Rash 3D	125	Вангеры	122
Final Fantasy VIII	102	SimCity 3000	052		
Forsaken	128	StarCraft	137	PLAYSTATION	
Heavy Gear II	044	StarShip Titanic	118	Bio F.R.E.A.K.S.	126
Heroes of		Superbike: World		Cool Boarders 3	107
Might & Magic 3	048	Championship	094	Crash Bandicoot 3	106
Interstate '82	058	Swords & Sorcery	090	Fighter Maker	098
Jet Force Gemini	101	Team Apache	092	Forsaken	128
Magic and Mayhem	089	Tiberian Sun	036	Kartia	099
MechWarrior 3	051	Tomb Raider 3	056	Metal Gear Solid	053
Might & Magic VI	162	Total Annihilation:		Moto Racer 2	082
Monster Truck		Kingdoms	087	Motorhead	110
Madness II	112	Ultima Ascension	040	Psybadek	105
Moto Racer 2	082	Unreal	108	Rayman 2	058
		Unreal	176	Road Rash 3D	125
				NINTENDO 64	
				Banjo-Kazooie	130
				Extreme G 2	099
				GTDriving	101
				Legend of Zelda:	
				Ocarina of Time	046
				Perfect Dark	043
				Unreal	176
				DREAMCAST	
				D2 DC	104
				Unreal	176

ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

В игровом мире Новый Год совпадает с крупнейшим событием — **Electronic Entertainment Expo**. Таким образом, вы держите в руках новогодний номер — первый после **E3**. События действительно ошеломляют — игровая индустрия развивается страшными темпами и уже она является локомотивом прогресса и развития всей компьютерной техники. Крупные компании из неигровых сфер приходят в область электронных развлечений. Это **Microsoft**, игрушечные **Hasbro**, **Mattel**, все крупнейшие кинокомпании. Будущее рисуется в волшебных **3D** перспективах, концентрации **hi-tech** в нашем домашнем игровом аппарате.

Как всегда, не упустить ничего важного вам поможет ваш преданный друг и помощник — **СТРАНА ИГР**. Держите руку «на пульсе», читайте свой любимый журнал!

Удачи и всего самого наилучшего,
Дмитрий АГАРУНОВ

Учредитель и Издатель: ИЧП «Агарун Компани» **Директор:** Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru
Главный Редактор: Владислав Пискунов vlad@gameland.ru
Зам. Главного Редактора: Сергей Лянге serge@gameland.ru **Редактор PC:** Сергей Амирджанов amir@gameland.ru
Редактор Видео: Борис Романов borisr@gameland.ru **Редактор Рубрики Онлайн:** Сергей Долинский dolser@gameland.ru **Технический Редактор:** Сергей Овчинников ovch@gameland.ru **Web-мастер:** Борис Скворцов boris@gameland.ru
Web-Редактор: Академик akademik@gameland.ru **Корреспондент в США:** Эммануил Эдж emik@gameland.ru **Дизайн Обложки:** Серж Долгов. **Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:** Сергей Лянге serge@gameland.ru, Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru, Владислав Пискунов vlad@gameland.ru **Фото:** Владислав Пискунов vlad@gameland.ru
Корректор: Виталий Гербачевский vr@gameland.ru **Компьютерное обслуживание:** Борис Скворцов boris@gameland.ru **Коммерческий отдел:** Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Распространение: Алена Скворцова alyona@gameland.ru, Самвел Анташян samvel@gameland.ru Тел.: 124-0402. Факс: 125-0211. **Техническая поддержка:** Ерванд Мовсисян. **Для Писем:** 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652. **Рекламная служба:** Игорь Пискунов igor@gameland.ru Тел.: 797-1489. Факс: 125-0211. **Web-Site:** www.gameland.ru. **E-mail:** magazine@gameland.ru.

Вывод на пленки осуществлен «Pranat PrePress»

Тираж **75 000** экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Отпечатано в типографии компании **SCANWEB** (Финляндия)

Подписной индекс:
88767 по каталогу «АРЗИ»

GAMELAND Magazine

Publisher — Agaroun Company
Director — Dmitri Agarov dmitri@gameland.ru
Moscow, Russia.
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
Gameland (N.Y.) Inc. Phone:
(212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, SCANWEB Company



Отремела своими 1600 играми великая и ужасная **E3**. Наш демо-диск заметно располнел и теперь включает в себя просто-таки рекордное количество демо-версий и роликов из игр, многие из которых отправились в ваши дома прямиком из Атланты. Начнем, традиционно, с демо-версий. Их в этом номере аж девять штук.

Incoming

Жанр: стрелялка

Издатель: GT Interactive

Требования к компьютеру: P-133, 16 MB RAM, рекомендуется 3Dfx Voodoo/Voodoo2.

Прекрасная аркадная стрелялка, способная показать вам все, на что способны сегодня 3D-акселераторы. Соответственно, без них к демо-версии лучше не подходить. Помимо красок в Incoming «живет» странная особенность — игра запускается лишь в том случае, если языком «по умолчанию» в вашей системе является английский.

MechCommander

Жанр: стратегия в реальном времени

Издатель: Microprose

Требования к компьютеру: P-133, 16 MB RAM, 150 MB свободного места на жестком диске.

Гигант современного демостроя. Самая тяжелая и полновесная демо-версия последнего времени. Некие наглцы даже осмелились пустить 116 мегабайт архива в свободное плавание по Интернету... Варвары! Но разговор не об этом. Гигантские роботы ждут вашего командования. Только вы сумеете как следует, правильно и четко провести свой отряд шагающих мусорных баков через два гигантских уровня. Игра основана на Вселенной **BattleTech**, родине всемирно известного **MechWarrior**.

Panzer Commander

Жанр: симулятор/стрелялка

Издатель: SSI

Требования к компьютеру: P-120, 16 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Компания **SSI** надоело штамповать шестиугольные варгеймы, и она не нашла ничего лучшего, чем придумать странный симулятор танка с видом от третьего лица и совершенно фантастической механикой передвижений. Все, что вы увидите в **Panzer Commander**, вполне может понравиться и позабавить, но чего-то все же игре не хватает. Серьезности, что ли... Посмотрите демо-версию и убедитесь во всем сами.

Tyranizer

Жанр: 3D Action

Издатель: Viper Byte

Требования к компьютеру: P-133, 16 MB RAM.

Странная и пока не известная никому фирма **Viper Byte** уже разрезала на весь мир, что намеревается совершить переворот в жанре **3D Action**. Переворот, не переворот, а определенно что-то особенное в **Tyranizer** имеется. Не судите слишком строго — оцените объективно.

Beast Wars

Жанр: Action

Издатель: Пока неизвестен

Требования к компьютеру: P-90, 16 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Странная игрушка попадет вам на глаза. Некая помесь **Outwars**, **Terra Nova** и классического шутера заставит и посмеяться, и всплакнуть. Разумеется, от того, что хорошие идея загублены не слишком привлекательным движком, или наоборот, как кому покажется. В целом же хочется отметить, что сделано все довольно-таки добротно. Перспектива от третьего лица, трехмерная графика, симпатичные взрывы, куча доступных разрезов и потенциально разнообразный мир. Трансформеры входят в моду.

Commandos: Behind Enemy Lines

Жанр: стратегия/головоломка

Издатель: Eidos Interactive

Требования к компьютеру: P-120, 16 MB RAM.

Одна из самых оригинальных игр последнего времени. Мы играли в шестимиссионную демо-версию **Commandos** еще несколько месяцев назад, и к моменту официального выхода игра умудрилась еще больше похорошеть. Итак, приготовьтесь стать руководителем отряда командос времен Второй Мировой. Вам предстоит пробираться на склады, устраивать диверсии, расставлять на врагов капканы, перерезать им глотки, и все это тихо, без шума и пыли. Такова работа настоящих профессионалов. В игре больше от головоломки, чем от стратегии, однако и того, и другого хватает, а количество возможных вариантов решения проблем огромно. Прекрасная графика и звук. Две отличных миссии, которых вам хватит минимум на полтора часа игрового времени. Да и сама игра — настоящий хит. Без вопросов.

StarSiege

Жанр: симулятор робота

Издатель: Sierra

Требования к компьютеру: P-120, 16 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Один из самых амбициозных проектов года в ранней альфа-демоверсии. Играть, к сожалению, можно только в deathmatch и только по сети.

IF-16

Жанр: симулятор

Издатель: Interactive Magic

Требования к компьютеру: P-133, 16 MB RAM.

Один из свеженьких симуляторов **F-16** вышел из-под пера **Interactive Magic**. Недостатков в

игре, скажем честно, хватает, особенно по графической части, но для настоящих фанатов полета это не главное... А глубина в игре имеется. Несмотря на то что, игра может показаться весьма интересной.

Monster Truck Madness II

Жанр: гонки

Издатель: Microsoft

Требования к компьютеру: P-166, 16 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор, совместимый с Direct 3D или 3Dfx Glide.

Вторая серия венценосного **Windows Truck Madness**, открывшего дорогу играм для **Windows'95** и новых алгоритмов 3D-акселерации. Хотя бы за это игру можно уважать. Вторая серия явно подготовлена к выходу **Windows'98**. Что ж, пора и нам переходить на новые технологии. **MTM2**, к примеру, любит **Voodoo2**. А вы?

Помимо этих замечательных демо-версий, на нашем диске вы сможете найти видео-ролики к следующим хитам: **Blade** (PC), **Fifth Element** (PS), **Grim Fandango** (PC) (один из лучших роликов к будущей лучшей приключенческой игре года), **Half-Life** (PC), **Dungeon Keeper 2** (PC) (это надо посмотреть непременно), **Requiem** (PC), **Road Rash 3D** (PS), **Sin** (PC), **Tenchu** (PS), **Command & Conquer 2: Tiberian Sun** (PC), **Vigilante 8** (PS).

И, наконец, в самом конце диска приютились тестовые midi-файлы из прекрасной классической игры **7th Guest**, которые помогут вам при выборе или тестировании звуковых плат. Более того, мы включили в комплект и некоторые звуковые банки для карт с недостатком живого звучания.

Традиционно на диске присутствуют самые последние версии драйверов для распространенных в России видеоплат и 3D-акселераторов производства компаний **3Dfx**, **Accel Graphics**, **Creative**, **Diamond**, **Matrox**.

СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК

Первым, с чего начинается наше знакомство с игрой, безусловно является графика. Не секрет, что именно от ее качества сегодня зависит 90% успеха того или иного продукта. Оценить же ее будет легче всего. К примеру, если качество графики заставляет нас вспомнить начало 90-х с его EGA'шного-VGA'шным искусством, то по этому критерию графика игры будет представлять из себя полный ноль. Но графика может быть и не самой передовой, но при этом функциональной, либо просто особо ничем не выделяться на фоне игр, скажем, прошлого года. В этом случае по этому критерию она получит единицу. Ну и все те игры, которые выглядят на соответствующем аппарате значительно лучше своих конкурентов, либо делают разительный шаг вперед в применении новых технологий, получают двойку. Для тех же игр, которые не смогут четко вписаться в эту систему, мы будем ставить дробные оценки. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **V** (video).

Маленькое отступление. Почему латинская буква? Латинский символ намного проще ассоциируется...

Вторым критерием оценки выступает звуковое сопровождение. Тут уж, как говорится, о вкусах не спорят. Поэтому основное внимание мы будем уделять качеству звуковых эффектов. Музыкой же пусть занимаются музыкальные критики. Максимальный балл здесь поменьше — всего лишь единица, но этого вполне достаточно для этой части игры. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **S** (Sound).

Третьим критерием нашей оценки является все то, что стоит между игроком и самой игрой. Это отзывчивость и интуитивность управления, а также удобный и не запутанный интерфейс. В идеале, все команды должны немедленно выполняться, без всяких на то оговорок, а интерфейс должен быть простым и доступным всем. За такую работу не грех поставить и 2 балла. Если же игра не до конца удовлетворяет этим требованиям, то она получит один балл. Самые неотзывчивые и запутанные игры получают ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **I** (Interface).

Самым главным критерием для игр выступает проработка игрового процесса. В идеале, игра должна быть настолько продумана и детализирована, чтобы играть в нее можно было практически до бесконечности, порой забывая о недостатках в графике или проблемах в интерфейсе. Такие игры получают 2 балла. Если же игра все-таки имеет в себе недостаточный уровень детализации, чтобы не надоесть в первый же день, она уже получит один балл. Ну и совсем уж линейная и пустая «игрушка», получит ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **G** (game-play).

Но как бы хорошо не был продуман игровой процесс, если ничего нового игроку он не несет, его ценность сразу падает. Если игра ничем не отличается от всех остальных игр этого жанра, либо эти отличия просто несущественны, то по этому критерию она получит ноль. Если же разработчики постарались привнести в игровой процесс достаточное количество нововведений, но не смогли это до конца реализовать, то в итоге игра получит единицу. Революционные же игры, либо те в которых количество небольших нововведений перерастает в новое качество, получают двойку. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **O** (Originality).

Оставшийся один балл мы будем присуждать играм за те заслуги, которые трудно описать предыдущими критериями. Ну а если об игре кроме вышесказанного ничего сказать уже нельзя, то уж извините, получайте ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **A** (Additions).

Итого, в сумме должно получиться как раз те 10 баллов. Только теперь этой оценки смогут добиться только самые лучшие игры. Поэтому начинайте привыкать к тому, что если игра получает, скажем, шестерку, то это не означает, как раньше, что игра является полным «отстоем». Совсем наоборот. Откровенно слабые игры получают оценку от 0 до четырех. Оценку 5 и 6 получают те произведения, которые находятся на среднем уровне. 7 и 8 получают только удачные примеры существующих жанров, либо достойные попытки создать что-то новое. Ну а 9, и тем более 10 получают только шедевры, либо те игры, которые созданы на высочайшем профессиональном уровне. Так что привыкайте к новой системе и делитесь с нами своими мыслями по этому поводу. Но не забывайте, что все эти оценки существуют только лишь в контексте самой статьи и без ее прочтения они могут потерять свой смысл. Поэтому, внимательно все читайте и делайте свои собственные выводы. А мы не теряем надежды, что наша новая система оценок сможет вам в этом помочь.

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 2 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ НА
ДАЛЕКОЙ ПЛАНЕТЕ



Trilit

2322 year

ЗВЕЗДНЫЙ СУДЬЯ

Найди и обезвредь!

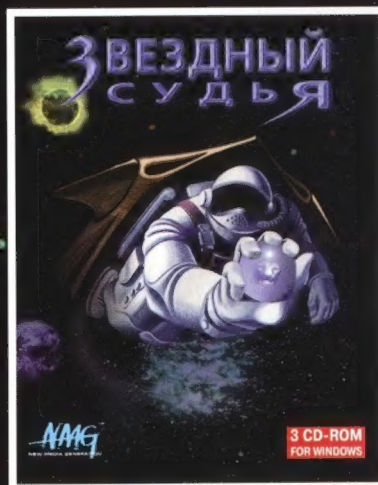
..... НА ТРИЛИТОВОЙ ПЛАНЕТЕ, ЕЩЕ ПОЧТИ НЕИЗУЧЕННОЙ, СОВЕРШЕНО ПРЕСТУПЛЕНИЕ. ВЫ НАЗНАЧАЕТЕСЬ ЗВЕЗДНЫМ СУДЬЕЙ И У ВАС ТЕПЕРЬ ЕСТЬ ОСОБЫЕ ПОЛНОМОЧИЯ, ВКЛЮЧАЯ ПРАВО НА УБИЙСТВО.

НЕОБХОДИМО РАСПУТАТЬ ЦЕПЬ ТАИНСТВЕННЫХ СОБЫТИЙ И НАЙТИ УБИЙЦУ!

◆ БЕЛИКОЛЕПНАЯ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА ◆ ИНТРИГУЮЩИЕ ПОВОРОТЫ СЮЖЕТА
◆ МНОЖЕСТВО ИНТЕРЕСНЫХ ЗАДАЧ ◆ ТРИ CD-ROM FOR WINDOWS

NMGTM
NEW MEDIA GENERATION

NMG Тел./ факс: (095) 903-6535, (095) 903-3474. Приглашаем дилеров. Телефон технической поддержки (095) 903-8095. Вы можете приобрести мультимедиа-диски компаний NMG и «Кирилл и Мефодий» в компьютерных салонах «R-Style», а также в сети магазинов «1С Мультимедиа», «Партия», «Белый Ветер», «Компьюлинк», «Мир», «Диал Электроникс», «Техно Сила», «Электрический Мир», «Валга», «Новый Диск», «Денди».



НОВОСТИ
с
БОРИСОМ
РОМАНОВЫМ

008

Как вы

можете догадаться, глобальных новостей, о которых стоило бы здесь упомянуть, в этот раз будет очень мало. Все дело в том, что два самые крупные события этого месяца, а именно американская выставка E3 и премьера новой игровой приставки от Sega, вышли за рамки стандартных новостей и заслужили отдельного разговора на страницах нашего журнала. Тем не менее, даже в такое «мертвое» время игровая индустрия смогла порадовать нас целым рядом событий, о которых и пойдет сейчас речь. Но начнем мы не с них, а с самых интересных, по нашему мнению, слухов, которые нам удалось услышать во время E3. Итак, слух №1:

GT Interactive покупает Virgin

Стоит отметить, что этот слух распространили сами сотрудники VIE, чей стенд располагался в непосредственной близости со стендом GT. Стоит ли доверять такой информации? Скорее всего, да. Spelling Entertainment, пока еще владеющий Virgin, кажется, больше не может терпеть внутри себя подразделение, которое не вписывается в общую структуру компании. Эффективно распоряжаться им она не научилась, а акционеры Spelling, опять же по слухам, устали ждать решения этой надоевшей проблемы. С другой стороны, поглотитель всего и вся, компания Electronic Arts отказалась от приобретения Virgin, а на продажу ей одного лишь отделения Westwood Spelling Entertainment не пошла. Европейский гигант Infogrames пока не может соревноваться по величине своего кошелька и влиянию в индустрии даже со средними американцами типа Midway и, тем более, с таким гигантом, как GT Interactive. Именно поэтому слух о том, что GT Interactive покупает Virgin, скорее всего найдет себе подтверждение уже в ближайшее время. На этом позвольте перейти к слуху №2, который гласит, что

Hasbro Interactive намерена приобрести Broderbund

Не секрет, что производитель игрушек Hasbro в последнее время начал активную атаку рынка видеоигр, приобретя сначала компанию Tiger Electronics (создателей портативной системы Game.com), а затем и то, что осталось от Atari. В свою очередь, на выставке E3 президент Broderbund был замечен ведущим переговоры с руководством Hasbro Interactive, из чего многие журналисты сделали вывод, что давнишние слухи о том, что Broderbund вовсю ищет себе покупателя, имеют под собой реальную почву. Стоит отметить, что, опять же по слухам, Hasbro и Broderbund начали вести переговоры о своем слиянии еще ранней весной, поэтому стоит ждать подтверждения или опровержения этой информации уже очень скоро. И, наконец, слух №3 гласит о том, что издательство

Midway намерено приобрести команду Crystal Dynamics,

причем за гигантскую для такой компании сумму в 60 миллионов долларов. Этот слух можно вообще сразу перенести в раздел фактов. Перспективная команда разработчиков, которой пришлось в свое время прекратить самостоятельно издавать свои игры, уже давно успешно сотрудничает с Midway, которая, в свою очередь, за последний год смогла добиться феноменальных результатов своей деятельности. По всей видимости, сегодня компанию от покупки ос-



танавливает лишь ее высокая цена. Но если внимательно посмотреть на те проекты, которые готовит к выпуску в этом году Crystal, можно сделать вывод о том, что Midway с такой покупкой не прогадает. В противном случае Crystal Dynamics, скорее всего, найдет себе покупателя в лице Acclaim. На этом слухи о покупках и продажах заканчиваются, и мы плавно переходим к информации, касающейся наметившихся альянсов. Итак, слух №4 гласит о том, что

Nintendo и Silicon Graphics подписали пакт о примирении

и тем самым на время прекратили ведущуюся между ними «холодную войну». Как стало известно, японская корпорация Nintendo действительно решила создавать свою следующую консоль совместно с отделившейся от SGI командой ArtX. Тем не менее, Silicon Graphics, которая в последнее время пыталась любыми силами расстроить этот наметившийся альянс, также получит свою часть прибыльного заказа. По мнению аналитиков, роль SGI в этом проекте пока заканчивается лишь разработкой центрального процессора, в который, возможно, будет встроена графическая подсистема, разработанная командой ArtX. Но на этом слухи о планах Nintendo не заканчиваются. Слух №5 гласит о том, что

Nintendo намерена отказаться от выпуска 64DD,

Причем, даже в Японии. Причиной для возникновения такого слуха послужила информация о том, что Nintendo намерена в ближайшее время объявить о переносе последних двух игр, а именно Mario RPG 2 и Earthbound 3, с платформы 64DD на платформу Nintendo 64. Стоит отметить, что одно из американских новостных агентств уже успело преподнести эту информацию, как свершившийся факт, однако официальных сведений от Nintendo по этому вопросу пока не поступало. Тем не менее, президент американского отделения компании уже успел сообщить журналистам, что в Америке 64DD в этом году в продаже не появится. Также он успел намекнуть, что данное расширение может не появиться в продаже и вовсе, так как нужда в нем для компании уже практически отпала. С другой стороны, ведущий разработчик игр для Nintendo, Shigeru Miyamoto, сообщил прессе, что он сегодня работает над неким дополнением к своей игре Zelda 64 для платформы 64DD, которое имеет рабочее название WaZelda, поэтому об окончательной смерти 64DD пока говорить рано. Тем временем, шумиха вокруг новой игровой приставки от конкурирующей с Nintendo компании Sega начала активно набирать обороты, и вместе с этим в прессу стали также просачиваться различные слухи. Один из них, к примеру, гласит, что

Square намерена поддержать платформу Dreamcast

Этот слух под номером 6, кажется, уже нашел себе подтверждение. Источником же такой интересной информации послужила уважаемая европейская индустриальная газета CTW, которая успела представить догадки журналистов о планируемом сотрудничестве между Square и Sega в качестве уже свершившегося факта. Кроме этого, представители издательства Square Electronic Arts в разговоре с нашим собственным корреспондентом на выставке E3 также недвусмысленно дали понять, что компания может в любой момент начать публиковать свои игры на Dreamcast. Другие же источники сообщили нам о том, что руководство Square успело побывать не только на банкете в честь выпуска этой консоли в Японии, но и провело некоторое время за переговорами с американским руководством Sega, но уже на самой E3. Тем не менее, официальных сообщений по этому вопросу пока не поступало, так что относитесь к этим рассуждениям соответствующим образом. Точно также стоит отнестись пока и к слуху №7, который гласит о том, что

Sony вновь решила ограничить свободу Psygnosis

Здесь, как говорится, факты на лицо. Купленная в 1993 году корпорацией Sony, английская компания Psygnosis в последнее время начала вести себя более чем некорректно по отношению к своему начальству. Сначала она тихо-мирно перевела целый ряд своих хитов на Saturn и начала по контракту с Sega осуществлять перевод ее игр с игровых автоматов на PC и ее же приставку. Это компании сошло с рук. Чуть позже Psygnosis начал перевод своих игр и на консоль от Nintendo, показав на E3 специальную версию Wipeout XL и ODT для данной платформы. Но этого компании оказалось мало. Там же, на E3, стало доподлинно известно, что руководство Psygnosis выразило намерение поддерживать своими играми мистический «Project X», а также намекало о своих планах в свое время официально заявить о своей поддержке и консоли Dreamcast. В результате, спустя всего несколько дней после окончания выставки основателю и руководителю Psygnosis пришлось подать в отставку. Причиной же такого решения, по слухам, стало нежелание Sony дать развиваться европейскому издательству, которое в прошлом году не смогло показать приличных финансовых результатов, что, в свою очередь, было вызвано концентрацией усилий компании на теряющем свою былую прибыльность рынке игр для PlayStation. Таким образом, теперь мало кто сможет быть уверенным в том, что Psygnosis сможет и дальше продолжать работать автономно от своего хозяина. А тем

ДЛЯ ЧЕГО ЛЮДЯМ МУЛЬТИМЕДИА?

“Практическая самооборона”

В разных системах единоборств существуют отдельные простые и эффективные приемы, которые сможет освоить даже новичок. В мультимедиа-альбоме собраны видеозаписи таких приемов с поккадровой разбивкой. Тренировка с использованием компьютера дает отличные результаты!



“Как делать рекламу”

В рекламном деле нет готовых рецептов, как заставить купить Ваш товар. Есть только один рецепт: Ваша реклама должна запомниться ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ. Мультимедиа позволяет собрать на одном диске сотни советов психологов и рекламистов, десятки видео-, аудио- и фотоиллюстраций, а также “живые” уроки по использованию шести программ, составляющих инструментарий современного рекламиста.



“Практический гипноз”

В психологии важно не только ЧТО говорить, но и КАК говорить. Мультимедиа-учебник содержит звуковые фрагменты психотерапевтических сеансов. С их помощью каждый сможет овладеть самоисцеляющим искусством аутогенной тренировки и отработать ПРАВИЛЬНУЮ интонацию внушения.



ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ УЧИТЬСЯ!



НПО “ЗАРЕАЛЬЕ”
113035, Москва,
Софийская наб. 34в
тел/факс (095) 953 53 57
www.zarealye.ru

Образовательные возможности мультимедиа сконцентрированы в совместном проекте Российского Университета Дружбы народов (РУДН) и НПО “Зареалье” - Института Дистантного Образования (ИДО).

В настоящее время идет набор слушателей на краткосрочные заочные курсы “Рекламное дело”, “Public Relations” (по 300 часов) с последующем получением сертификата РУДН после сдачи экзамена. Мультимедиа-технологии обеспечивают высокое качество обучения, а сертификат престижного университета - гарантия трудоустройства.

Прием документов по адресу:
Москва, ул. Миклухо-Маклая 21/2,
проезд автобусами 752, 261
от м. Юго-Западная, Беляево.
Тел. 434-65-01.

временем, данное европейское издательство объявило о том, что оно подписало договор с Microsoft на предмет издания их игр, включая Age of Empires на платформе PlayStation. Окинув же взором рынок акселераторов, мы натолкнулись на слух о том, что компания

3Dfx намерена представить публике свой новый акселератор уже этим летом

Ничего особенно сенсационного в слухе № 8 нет, однако тот факт, что нынешний лидер на рынке трехмерных акселераторов решился выйти на рынок совмещенных 2D/3D ускорителей уже осенью этого года, способен навести страха на любую конкурирующую с ней компанию. Этот ускоритель, который получил рабочее название Banshee, станет продолжением успешной линейки акселераторов стандарта Voodoo. Его основным отличием от предыдущих моделей, как вы можете догадаться, станет возможность одновременной работы с двухмерной и трехмерной графикой, причем, без потери производительности (в отличие от Voodoo Rush, который был более медленным и фактически несовместимым со стандартным Voodoo). По завершении компании, Banshee должен стать чемпионом не только в трехмерной, но и в двухмерной акселерации, благодаря использованию в нем некоторого новаторского решения. Кроме этого, Banshee будет обладать и еще одним тайным свойством, которое должно будет привлечь к нему особое внимание покупателей. Кстати говоря, уже в следующем номере мы сможем предоставить вам официальные данные по этому поводу и тем самым подтвердить или опровергнуть данный слух. Еще один слух, который пришел к нам из мира игрового «железа», гласит о том, что

Project X не будет аппаратно поддерживать трехмерную графику

Как стало известно американским журналистам, технология, разработанная американской компанией VM Labs, будет аппаратно поддерживать только чтения дисков стандарта DVD, а все остальное создателям игр придется делать программно. И это было сделано не случайно. Все дело в том, что эта загадочная платформа Project X будет являться всего лишь дополнением к проигрывателям DVD, которое сможет превратить такой плейер в игровую систему. Первые модели проигрывателей, в которые будет встроена данная технология, должны будут поступить в продажу лишь в следующем году по цене, не превышающей цену обычного проигрывателя DVD. В свою очередь, их производством и продажей займутся такие гиганты, как Toshiba, Thompson и Motorola. В комплексе с проигрывателем вы вряд ли сможете найти даже джойстик, не говоря уже об играх. Тем не менее, уже сегодня целый ряд компаний, таких как Activision, Psygnosis и Carcom, официально выразил намерение поддерживать этот новый формат, хотя даже нет намека о планируемых к выпуску играх. Сама же технология, по заверению компании VM Labs, по своей производительности обгоняет Pentium 2 в 10 раз. С другой стороны, если судить по показанным демкам, Project X уже успел отстать по производительности как от лучших трехмерных акселераторов, так и от игровой системы Dreamcast. Но самое главное, компании VM Labs так и не удалось разжечь к своему детищу интерес как со стороны разработ-

чиков, так и со стороны мировой прессы (американская пресса пока относится к Project X так же тепло, как мы относимся к своим доморощенным играм). Но в любом случае, списывать со счетов эту новую технологию пока слишком рано, так что давайте подождем с выводами. И, наконец, последний слух, который нам удалось услышать во время E3, касается дальнейшей судьбы одного из самых известных японских создателей игр, Yuji Naka. Один из тамошних журналов распространил информацию о том, что

создатель Sonic'a намерен покинуть свою команду,

известную, как Sonic Team. Но не печальтесь, фанаты Sega. Тот же самый журнал сообщил, что дизайнер не будет прекращать работать на свою компанию, а просто-напросто организует внутри нее новую команду, которая будет работать в автономном режиме (по типу того, как сегодня работают команды Firaxis и Lionhead). Таким образом, после завершения проекта разработки Sonic Realm для Dreamcast, Yuji Naka навсегда покончит с практикой производства одного продолжения за другим и сконцентрирует все свои усилия на создании только оригинальных произведений. На этом позволюте закончить с неподтвержденной информацией и перейти к освещению фактов. Начнем с того, что кооперативное издательство

G.O.D. создает альянс с Take 2

В соответствии с подписанным договором, издательство Take 2 вложит в G.O.D. определенную сумму денег и за это получит права на издание их игр за пределами северной Америки. Кстати говоря, к списку готовящихся внутри G.O.D. произведений (Max Payne и Railroad Tycoon 2) за последний месяц добавились еще два наименования. Во-первых, это Jazz Jackrabbit 2 от Epic, а, во-вторых, это Heavy Metal: F.A.K.K.2 от Ritual Entertainment, которая создается по мотивам еще не вышедшего фильма. С другой стороны, команда

Looking Glass объявила об альянсе с Electronic Arts

Совместными усилиями эти две компании намерены выпустить в ближайший год сразу несколько игр, включая Flight Unlimited III и System Shock 2. Тем временем, команда разработчиков

Perfect Entertainment подала в суд на Psygnosis,

пытаясь отсудить себе все права на серию игр Discworld. Psygnosis на это ответил встречным иском, в котором обвинил Perfect в том, что они не имели права продавать следующую игру из серии американскому издательству GT Interactive. Чем все это закончится, пока не ясно. Еще один маленький скандал разгорелся вокруг Origin. Все дело в том, что уже четвертый человек из этой команды, в данном случае

главный дизайнер Ultima: Ascension, перешел в ION Storm

Таким образом, команда разработчиков последней Ultima теперь сократилась до 16 человек. Тем временем, вся та четверка, которая променяла Origin на ION Storm, сегодня работает над одним и тем же проектом, трехмерной стрелялкой Deus Ex. Но не только Origin потерял на днях своих ценных сотрудников. Примерно в то же самое время

создатель Age of Empires покинул свою компанию

Сразу же после этого он, естественно, объя-

вил о формировании новой команды под названием Stainless Steel Studios и анонсировал свою первую игру Empire Earth, у которой пока нет издателя. И, наконец, известное издательство

Interactive Magic было выставлено на продажу

Конечно, акционирование будет более точным определением того, что происходит сегодня с компанией. Однако, после того, как IM объявила миру о зафиксированных в прошлом году убытках в размере 7 миллионов долларов, по другому этот процесс никак не назовешь. А теперь давайте посмотрим и на остальные игровые новости, которые мы представим, как всегда, одной строкой.

Microprose отменил разработку стрелялки на движке от Unreal под названием Star Trek: First Contact. Вместо этого компания решила сосредоточить все свои усилия на создании другой подобной игры, Klingon Honor Guard.

Японское издательство Carcom сообщило журналистам, что оно планирует выпустить в 1999 году третью часть Resident Evil эксклюзивно для PlayStation, а затем, уже в 2000 году, выпустить Resident Evil 4 эксклюзивно для Dreamcast.

Rand Miller объявил о начале разработки продолжения популярной игры Riven, теперь уже без помощи своего брата.

Издательство Square Electronic Arts объявило о том, что англоязычная версия игры Final Fantasy VIII для PlayStation поступит в продажу лишь осенью 1999 года.

MGM Interactive отложило выход игры по фильму Tomorrow Never Dies до апреля следующего года.

Японское издательство Konami намерено перевести свой потенциальный мегахит Metal Gear Solid на платформы Nintendo 64 и Dreamcast. Пока не ясно, будет ли это простой перевод существующей игры, либо компания создаст для этих консолей что-либо оригинальное. Тем временем, сам MGS для PlayStation поступит в продажу в октябре этого года, и его раскруткой будут совместно заниматься компании Sony и Konami.

Президент американского отделения Sega наметнул журналистам, что первой игрой на Dreamcast от команды Team Andromeda может стать продолжение лучшей RPG этого года, Panzer Dragoon Saga.

И, наконец, немного приятных новостей. Компании Nintendo и Sony снизили цены на свои консоли еще на 15%, тем самым сделав их доступными самым широким массам. Это событие не может не порадовать игроков, так как самые перспективные игры этого года (MGS и Zelda 64) выйдут как раз на эти две игровые приставки.

Компьютерная ДИАЛектика

КОМПЬЮТЕРЫ

R-Style Proxima, KLONDIKE, Эксимер, Formoza, Acer.

КОМПЬЮТЕРЫ NOTEBOOK

Fujitsu.

МОНИТОРЫ

Sony, ViewSonic, Hitachi, Panasonic, LG.

ПРИНТЕРЫ

Canon, Hewlett Packard, Lexmark, Citizen.

СКАНЕРЫ

Hewlett Packard, Mustek, NeuHaus, Artec.

КОПИРЫ

Canon, Rank Xerox.

MODEMY

US Robotics

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

для IBM PC и SONY PlayStation.

МУЛЬТИМЕДИА

NMG, ComInfo, Дока, Nikita.

ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

Creative, Diamond, Yamaha.

ПРОГРАММНЫЕ ПРОДУКТЫ

Microsoft, 1C, Symantec.

Продажа компьютерной техники : 917-0022

МАГАЗИНЫ РАБОТАЮТ БЕЗ ВЫХОДНЫХ с 9 до 21 (воскресенье с 10 до 19).

Магазины на ул. Садовая-Каретная, на ул. Новослободская с 9 до 20.

• м. "Юго-Западная", Олимпийская деревня, 4

• м. "Новослободская", ул. Новослободская, 14/19

• м. "Комсомольская", ул. Краснопрудная, 12, стр. 1

• м. "Кунцевская", ул. Молдавская, 4

• м. "Университет", ул. Строителей, 11, корп. 1

• м. "Маяковская", ул. Садовая Каретная, 20

Бесплатная доставка крупногабаритной компьютерной техники.

Вся продукция сертифицирована.

ЕДИНАЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ СЛУЖБА : 916-0010

ЖЕЛЕЗНЫЕ
НОВОСТИ
с
Борисом
РОМАНОВЫМ

012

DREAMCAST

21 мая, как и ожидалось, корпорация **Sega Enterprises** представила в Токио свою новую игровую консоль, которой было присвоено окончательное имя **Dreamcast**. Это странное название, как выяснилось, было рождено благодаря слиянию двух слов: **Dream** (мечта) и **Broadcast** (вещание), и должно символизировать главное предназначение этой игровой платформы — осуществлять наши мечты. Эмблемой же этой приставки, по крайней мере в **Японии**, станет нарисованный от руки древний символ бесконечности, в данном случае человеческих возможностей. Сама же система по своему виду может напомнить одновременно и **Nintendo 64**, и **PlayStation**, да, собственно говоря, и прошлую игровую приставку от **Sega**. Все это было сделано намеренно, так как данный аппарат был изначально разработан для того, чтобы понравиться всем, в том числе и ярким противникам продукции этой компании. Для этих же целей, данной консоли было присвоено такое мирное название, которое никак не вяжется со старым имиджем **Sega**. Вместо того, чтобы кричащим именем привлекать внимание заядлых игроков, которые и так купят себе любую последнюю игровую новинку, компания решила представить свою новую платформу так, чтобы она вызывала у любого человека, даже не знакомого с играми, только положительные эмоции. Для тех же самых целей, в качестве эмблемы своей платформы, **Sega** решила использовать простой и доступный всем символ, навевающий своим видом мирные и спокойные мысли. И для тех же самых целей, **Sega** решила пока отказаться от использования на этой приставке своего собственного имени, чтобы, опять же, не отпугнуть от своего детища тех покупателей, у которых ее торговая марка вызывает отрицательные эмоции. Иными сло-



вами, свою жизнь эта система начинает буквально с чистого листа.

В отличие от всех предыдущих приставок от **Sega**, данный аппарат был разработан сразу целым рядом известных компаний, включающих **Microsoft**, **NEC**, **Hitachi**, **Yamaha** и саму же **Sega**. И каждая из них смогла вложить в эту систему все лучшее, чего смогла добиться за последние годы.

Итак, в сердце этой приставки находится разработанный компанией **Hitachi** и специально усовершенствованный для использования в играх мощный **RISC**-процессор под кодовым названием **SH4**. Этот 128-битный чип работает на тактовой частоте **200 MHz** и способен осуществлять операции с плавающей запятой в четыре раза быстрее **Pentium 2**. Графическая же подсистема для этой консоли, построенная на основе последнего поколения графических ускорителей

включающую в себе высочайшую производительность и предельно низкую себестоимость, можно смело назвать наиболее подходящей для использования в приставках. Специально же для **Dreamcast**, **NEC** удалось разработать такую графическую подсистему, которая способна производить более трех миллионов треугольников в секунду, причем при использовании всех ее богатых аппаратных возможностей (нанесение рельефных текстур, использование в играх разнообразных трюков с прозрачностью и освещением, фильтрация текстур, полноэкранное «смазывание» кривых (**anti-aliasing**) и т.д. и т.п. Это означает, что в первых реальных произведениях для этой консоли разработчики смогут легко добиться производительности в **1 миллион полигонов в секунду** и выше. В свою очередь, мощность 64-х канального звукового процессора, разработанного корпорацией **Yamaha**, не вызывает ни у кого никаких сомнений. Но на нем участие **Yamaha** в проекте не заканчивается.

Кроме звукового чипа этот японский гигант разработал для **Dreamcast** специальный 12-ти скоростной проигрыватель **CD**, способный читать особые диски, вмещающие более **1 Гигабайта** информации. На использование же такого нестандартного формата хранения данных компанию подвигли две причины. Во-первых, буквально в одночасье этим кардинальным шагом **Sega** решила проблему борьбы с пи-



стандарта **PowerVR Second Generation**, была разработана японской корпорацией **NEC** совместно с английской компанией **Videologic**. На сегодняшний день эту технологию, объе-

хранения данных компания подвигли две причины. Во-первых, буквально в одночасье этим кардинальным шагом **Sega** решила проблему борьбы с пи-

ратством, а во-вторых, полностью сосредоточила производство игровых CD в своих руках, что также немаловажно. И напоследок стоит отметить, что данная система уже точно будет оснащена **шестнадцатью МегаБайтами** основной оперативной памяти и двумя **МегаБайтами** памяти, необходимыми для работы звукового процессора. Количество же памяти, отведенной под хранение текстур, пока не разглашается, но мы подозреваем, что ее объем не превысит **6-8**

МегаБайт. С другой стороны, до нас дошли слухи, что специальной памяти для хранения текстур у этого аппарата может и не быть, хотя официально об этом ничего пока сказано не было.

Но все эти прелести, о которых вы прочли выше — всего лишь закономерный результат развития современной технологии и не являются чем-либо сверхъестественным. Однако, наученная горьким опытом с ее предыдущей системой, которая была разработана практически без оглядки на будущее (в отличие от игровых автоматов той же самой компании, которые до сих пор задают тон в индустрии), **Sega** дерзнула произвести своей новой консолью настоящую революцию. И так же как **PlayStation** в свое время превратила в стандарт трехмерную акселерацию, а **Nintendo 64** подарила нам повсеместное использование аналоговых устройств ввода информации, Dreamcast принесет с собой в дома игроков еще один новый стандарт. Все дело в том, что в эту систему изначально был включен скоростной модем (**33.6 Kbps**) с возможностью его последующей модернизации. На первый взгляд, этот момент может показаться не таким уж и важным, тем не менее именно он сможет в ближайшее время буквально вдохнуть новую жизнь в индустрию видеоигр, и сделать Интернет и все, что с ним связано, доступным практически всем игрокам, а не только владельцам дорогостоящих персональных компьютеров. Стоит отдельно отметить и тот факт, что дочерняя компания **Sega**, небезызвестная **SegaSoft**, которая уже

сегодня активно оперирует на рынке игровых услуг в Интернет, специально для **Dreamcast** разрабатывает новую игровую службу на основе уже существующей **Heat.net**. Вторым важным шагом, предпринятым **Sega** в надежде вернуть себе утраченное в последнее время лидерство в индустрии видеоигр, стало ее

сотрудничество в деле разработки своей игровой системы с могущественной корпорацией **Microsoft**, в результате которого для использования в **Dreamcast** была разработана специальная версия операционной системы **Windows CE**. Таким образом, **Sega** удалось создать, наверное, самую простую для разработки игр систему.

Теперь любой разработчик игр для **PC** (а таких сейчас большинство) может буквально за пару недель перевести любую свою игру на эту консоль. А если он этого захочет, то также сможет проигнорировать использование библиотек **Direct X**, специально подогнанных **Microsoft** под эту систему, и использовать в своих играх любой другой набор **API**. Более того, любой разработчик может легко программировать свои игры и напрямую, минуя стандартную операционную систему **Windows**. Это, конечно, будет задачей потрудней, однако результаты такого подхода к созданию игр будут гораздо более ощутимыми. И, напоследок, стоит отметить еще одну интересную особенность данной приставки. Для записи прохождения игр в **Dreamcast** будут использоваться особые карточки памяти, вставляющиеся в джойстик. Как вы можете заметить по картинкам, эти карточки памяти, стандартная конфигурация которых включает в себя **128 Килобайт** памяти, оснащены жидкокристаллическим экраном, крестовиной и четырьмя кнопками. Таким образом, данная карточка может быть использована и отдельно от самой приставки в качестве портативной игровой системы и персонального помощника (**PDA**). Это, конечно, не **Gameboy**, однако в игры типа **Tamagotchi** на нем вы прекрасно сможете поиграть. Также эта карточка памяти может быть ис-

пользована как часы, календарь и блокнот. Что самое интересное, данный миниатюрный персональный помощник поступит в продажу уже в июле этого года и будет укомплектован одной игрой, очередным вариантом **Tamagotchi** с героями из фильма **Godzilla**. Стоить это чудо природы будет всего лишь **20-30** долларов. А когда эта карточка будет подключена к джойстику, то ее экран можно будет использовать в дополнение к играм. Что же касается самого устройства ввода информации, то наряду с уже стандартным аналоговым штурвалом и цифровой крестовиной, он будет оснащен всего лишь шестью кнопками, из которых на переднюю панель будет вынесено только четыре (точно так же, как у **SNES** и **PlayStation**). Это уже совсем не похоже на **Sega**, так как все предыдущие ее приставки были всегда укомплектованы джойстиками с шестью кнопками на передней панели. Также на нем предусмотрен еще один дополнительный разъем, предназначение которого нам пока неизвестно.

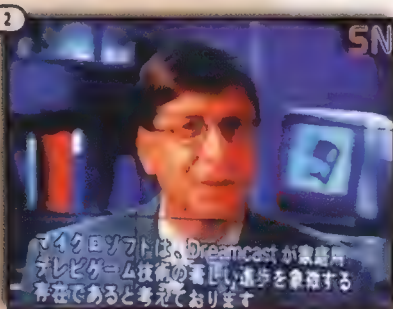
Просуммировав все вышесказанное, можно твердо сказать, что **Sega** и ее партнеры в этот раз поработали на славу, и разработанная ими система заслуживает всяческих похвал. Жалко, конечно, что в качестве носителя информации **Sega** решила выбрать не **DVD**, а объем основной оперативной памяти консоли не превысил отметку в **16 МБ**, но это можно легко понять. Такие технические решения могли бы очень сильно взвинтить ее цену. Единственное, что может действительно расстроить фанатов **Sega**, так это то, что им придется попрощаться с любимыми шестью кнопками на джойстике и черным цветом ее прежних приставок, а также привыкнуть к такому странному, нехарактерному для продукции **Sega** названию консоли.

Однако на одних технических характеристиках далеко не уедешь, и для успеха любой системе требуется еще два



① — Показ одного из сложных трюков, доступных разработчикам игр для Dreamcast.

Президенты Microsoft ② и Sega ③ надеются, что их детище ④ получит признание по всему миру.





Dreamcast™

1 и 2 — Перед вами «скриншоты» из технической демо под названием «Вавилонская Башня», по которым можно судить о том, какие миры в реальном времени можно создавать на Dreamcast.

3 — Таким образом можно обмениваться информацией между двумя картами памяти.

ингредиента — игры и грамотная рекламная политика. Здесь ситуация пока не совсем ясна, и она вряд ли прояснится ранее осени этого года. Тем не менее, мы попробуем взять на себя такую смелость и предположительно назвать те издательства и команды разработчиков, которые уже начали разрабатывать свои игры для этой системы.

Начнем, естественно, с самой Sega. Здесь более-менее все понятно. Работы ее японских команд разработчиков известны на весь мир и в представлении не нуждаются. Уже сегодня стало известно, что из первых пяти игр, с которыми в конце ноября этого года стартует данная система в Японии, две будут разработаны командой **Sega AM2**. Это, скорее всего, будет особая версия **Virtua Fighter 3** и, возможно, улучшенный вариант популярной гонки

Scud Race или **Daytona USA**. Кроме этого, нам стала доступна информация о готовящейся к выходу на данной приставке и игровых автоматах абсолютно новой по своей концепции драки под кодовым названием **Spike** от этой же команды разработчиков, а также совершенно новой игры от создателя **Daytona USA** и **Virtua Fighter 3**, которая может поступить в продажу на данную консоль уже в конце этого года. Чуть позже на прилавках японских магазинов начнут появляться игры и от других внутренних отделений компании: **AM 3** (авторов **Sega Rally**, **Last Bronx** и **Virtual On**), **AM 1** (создателей **Die Hard Arcade 1&2**, **House of the Dead**), **AM Annex** (разработчиков **Sega Rally 2**, **Sega Touring Car**), **Sonic Team** (**Sonic**, **Nights**), **Team Andromeda**



(**Panzer Dragoon**). Какие конкретно это будут игры, мы пока точно не знаем. Также в продажу начнут поступать и продукты других команд разработчиков, принадлежащих японскому отделению компании (новый **Worldwide Soccer**, новая игра из серии **Phantasy Star** и т.д.). Осенью следующего года, к выпуску своих игр для системы подключатся американское и европейские отделения компании. Со стороны американцев мы ожидаем



появления целого ряда спортивных игр от команды **Visual Concepts** (разработчики **NHL 97**, **NBA Action 98**), и нескольких игр в других популярных жанрах от внутренних команд разработчиков, одну из которых **Sega** уже успела показать журналистам. Стоит отметить, что американцы после увиденного долго не могли прийти в себя, заявляя направо и налево, что такой графики они еще никогда не видели, но это так, к слову. Также огром-

ную роль в разработке игр для системы возьмет на себя компания **SegaSoft**, от которой мы ждем сразу несколько многообещающих произведений (в том числе проекты **Skies**, **Vigilance** и одну секретную сетевую **RPG**). Но напомним, что все перечисленные выше игры пока официально не объявлены, так что относиться ко всему вышесказанному только как к слуху. Пока. С европейским отделением компании немного проще. Уже сегодня оно официально объявило несколько разработчиков, чьи игры будут выходить под торговой маркой



Sega. Этот список открывает продукция сотрудников **Adeline Software** (создателей **Alone in The Dark** и **Little Big Adventure**), взявших себе новое имя **No Cliche**. Компания теперь полностью принадлежит **Sega** и готовит к дебюту ее системы одну приключенческую игру и один боевик. Также к делу создания игр для **Dreamcast** сегодня подключилась и команда **Bizarre Creations** (авторы **F1 97** от **Psygnosis** для **PlayStation**). Специально к выходу приставки в Европе эта группа дизайнеров и программистов готовит, естественно, некую гонку с «самой совершенной физической моделью поведения машин», действие которой будет происходить на улицах огромного города. В этот список также попала и продукция команды **Argonaut Software** (создатели **Star Fox** для **SNES**, **Croc** для **PS**, **SS** и **PC**), которая готовит к премьере приставки какую-то новую аркадную стрелялку. И, наконец, европейская команда **Appaloosa** (создатели **Ecco The Dolphin**) предложат покупателям долгожданное продолжение приключений знаменитого дельфина. Стоит заметить, что этот список далеко не полный, и мы к нему еще не раз вернемся.

Второй поток игр для этой системы будет поступать от независимых издателей и разработчиков, которые имеют долгую историю сотрудничества с компанией и будут работать эксклюзивно с ее новой консолью.

Во-первых, это **WARP**, который уже заканчивает разработку продолжения популярной в Японии игры **D**. Кроме этого, данная команда уже объявила о начале работы над некой **RPG** для этой же платформы. Во-вторых, это компания **GameArts** (**Gun Griffon**, **Lunar**, **Grandia**), которая пока ничего официально не объявляла. В-третьих, это знаменитая **Treasure** (**Contra 3-SNES**, **Gunstar Heroes-MD**, **Guardian Heroes-SS**), планы которой также пока не ясны. Об остальных подобных командах мы пока ничего не знаем, но по своим местам все расставит сентябрьская пресс-конференция, посвященная этому вопросу.

Самый же главный поток игр для этой консоли должен будет поступать от полностью независимых издательств. В Японии этот список открывает **Capcom**, который сегодня готовит для кон-

соли сразу несколько игр, включая четвертую(!) часть знаменитого **Resident Evil**. Это издательство, по мнению аналитиков, должно будет стать главной опорой **Sega** на японском рынке. Второй опорой компании на этом рынке станет **SNK (Samurai Shodown, King of Fighters)**. Здесь ситуация вообще заслуживает отдельного рассказа. Всем на удивление, создатель самой популярной платформы для игровых автоматов (**Neo Geo**) решил ворваться на рынок портативных систем со своей 16-ти битной альтернативой **Game Boy** под названием **Neo Geo Pocket**, который будет совместим с игровой приставкой **Dream-**



храниться в тайне. Что же касается фактов, то **Sega** официально объявила о том, что на сегодняшний день она уже подписала договоры более чем со **120** компаниями и распространила по всему миру более **1000** систем для разработки игр.

Подводя итог, стоит отметить, что хотя премьера **Dreamcast** у **Sega** удалась на славу, говорить о ее безоговорочной победе пока слишком рано. Реальных игр мы практически не видели, реальной цены пока не знаем. Даже точной даты выхода и более-менее ясного списка запланированных к выпуску игр мы так до сих пор и не выяснили. И хотя у абсолютного большинства журналистов сложилось сугубо положительное мнение об этой новой приставке, последнее слово останется, как всегда, за покупателем. А пока **Sega** удалось только восстановить статус-кво и переместить проект **Dreamcast** из разряда интересных, но ненадежных, в разряд рискованных, но очень и очень перспективных. Но для того, чтобы полностью уверить нас в том, что **Dreamcast** превратится в по-настоящему массовую систему, такую же, какой была 16-ти битная приставка от этой же компании, **Sega** придется много чего еще сделать: показать нам несколько новых и многообещающих игр, назначить приемлемую цену приставке, доказать на деле, что ее систему будут поддерживать большинство компаний (в том числе и **Electronic Arts**) и что они действительно смогут сделать на ней нечто потрясающее. Не помешало бы **Sega** также успешно выпустить свою консоль в **Японии**, тем самым подготовив хорошую почву для штурма американского и европейского рынков. Тем не менее, история показывает, что успех любой консоли в **Европе** строится на ее успехе или неуспехе именно в **США**, а не в **Японии**. Тем не менее, нам было очень приятно услышать, что такие крупные и уважаемые японские издательства, как

Capcom и **Konami**, уже вовсю заняты разработкой игр для **Dreamcast**, и мы надеемся, что к сентябрьской пресс-конференции **Sega** подготовит нам еще парочку приятных сюрпризов. Так что продолжайте читать наш журнал, который единственный в России будет и дальше отслеживать судьбу этой консоли и оповещать читателей о всех с ней связанных событиях.

СИ

① — Японская пресса «на ура» приняла новую консоль от **Sega**.

② — На этом снимке вы можете увидеть, как **Dreamcast** работает с освещением.

③ — На одном экране одновременно вращаются несколько десятков сложных трехмерных объектов.

RPG.

Кроме этого, нам стали известны и имена тех компаний, которые будут наиболее активно поддерживать **Sega** на американском рынке. Это, во-первых, **Acclaim**, который сегодня переживает по-настоящему бурный рост, это и **Midway**, прославившийся своим **Mortal Kombat**ом. Также об активной поддержке платформы сообщили издательства **GT Interactive** вместе с его новым подразделением **Virgin Interactive**, **Interplay** вместе с **Shiny** и, всем на удивление, **Microprose**, президентом которой является близкий друг нынешнего президента **Sega of America**. Следующие же издатели и разработчики, а именно **Konami** (японский и американские филиалы), **Infogrames**, **Ubisoft**, **Fox Interactive**, **Imagineer**, **Tecmo**, **Core Design**, **Kalisto**, **Climax** и еще несколько молодых издательств и разработчиков уже успели проговориться о своей поддержке этой платформы и даже намекнуть о тех играх, которые они сегодня для нее готовят.

Ничего пока не ясно с официальной позицией по отношению к этой платформе со стороны **Electronic Arts**, **Square** и **Namco**, то есть тех компаний, которые на данный момент наиболее тесно сотрудничают с **Sony**. Первая компания о своей позиции по отношению к **Dreamcast** пока говорить отказывается, хотя уже давно циркулируют слухи о том, что она первой получила инструментальный для разработки игр под эту систему. Руководство же второй компании, которая недавно объявила о своих планах стать мультиплатформенным издательством, практически в полном составе присутствовало на церемонии представления данной консоли в **Японии**, однако свое мнение о приставке пока никак не выразило. Участие же третьей компании в этом проекте, несмотря на упорно циркулирующие об этом слухи, пока остается под большим вопросом, тем не менее разговоры такие ведутся и о них стоит упомянуть. В любом случае, до середины сентября этого года, а может быть и до следующей выставки **E3**, имена всех издательств и разработчиков, которые подписали с **Sega** договоры о сотрудничестве, будут



cast. Это означает, что между играми, созданными этой компанией для **Dreamcast**, и ее играми, созданными для **Neo Geo Pocket**, будет налажена прямая связь. К примеру, как заявила в пресс-релизе компания **SNK**, вы сможете начать играть в **RPG** на **Dreamcast**, а потом в дороге продолжить



свои приключения уже на **Neo Geo Pocket** и наоборот. Кроме этого, **SNK** уже официально объявила о своих планах уже в этом году обеспечить свою портативную систему, а значит и игровую приставку от **Sega** целым рядом игр (всего более **10** наименований), начиная от драк и заканчивая гонками и



ПОКУПАЕМ ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

Если

задать вопрос, на что в первую очередь стоит потратить честно заработанные деньги — на более быстрый процессор, новый 3D-ускоритель, жесткий диск большего размера или звуковую карту — в случае, если у вас звука еще нет, я бы отдал предпочтение именно «озвучиванию». Так что если у Вас еще нет звуковой карты — купите ее немедленно! Ну, а конкретная модель — дело вкуса и финансовых возможностей. Для малообеспеченной категории можно порекомендовать недорогие звуковые карты на основе **ESS 1868** (желательно с волновым синтезом), т.к. при цене в 15-25\$ это наиболее приемлемый вариант. Для более взыскательных пользователей, надеюсь, будет интересен данный обзор наиболее значимых звуковых плат и достижений в области звука, появившихся за последнее время. Эта статья не претендует на всестороннее рассмотрение современных тенденций в развитии звуковых технологий, т.к. своей основной задачей я поставил тестирование звуковых карт применительно к современным играм (именно им посвящен наш журнал). Думаю, что для основной массы читателей главное — то, какое качество звучания они получают при воспроизведении звука и музыки в играх и мультимедийных программах, а не возможность профессионального редактирования и записи звука. Итак, во главу угла ставим качество звучания, возможность использования различных инструментальных банков, удобство и простоту установки/настройки... и, желательно, не слишком высокую цену (от 70 до 300\$). Для сравнения я взял «среднюю» по всем характеристикам карту **Sound Blaster AWE 64** из-за общенародной любви к продукции **Creative Labs Inc.** и ее распространенности, хотя имеется много альтернатив, находящихся в том же ценовом диапазоне (например, **GUS PnP** или **TB Tropez Plus**), которые мне кажутся явно предпочтительнее.

О впечатлениях: по чистоте звучания понравился **AVM APEX**, но высокая цена мне кажется непреодолимым барьером для рекомендации данной карты в качестве «типичной» альтернативы для массового пользователя. Также не порадовали возможности настройки спецэффектов (лично мне не хватало эквалайзера), отсутствие выхода на вторую пару (задних) колонок и плохие драйверы.

Очень впечатлила новая плата **Montego A3D Xstream** американской компании **Turtle Beach Systems** — в первую очередь своим тембром: столь



мягкий, бархатистый звук я не могу сопоставить ни с одной звуковой картой данного ценового диапазона (90-115\$), за исключением любимого **Gravis UltraSound PnP**. Если бы у **Montego** имелся дополнительный выход на задние колонки и более развитые средства настройки параметров воспроизведения и манипулирования спецэффектами — о лучшем можно было бы только мечтать! Очень надеюсь, что в ближайший год появится то, что удовлетворит всем моим требованиям, но пока что я могу вынести следующий вердикт: если вы не увлекаетесь экспериментами с параметрами звучания, и возможность загрузки дополнительных, собственноручно созданных звуковых (инструментальных) банков Вам особо не требуется — это ваш выбор! Тем более, что в связи с выходом **DirectX 6** загрузка инструментальных банков в звуковые карты на основе **Vortex A3D** будет производиться автоматически по мере необходимости (в случае, когда ПО будет содержать соответствующие инструкции). Так что, если Вы довольствуетесь двумя источниками звука (колонок, аудиоцентр или наушники) — берите, не пожалеете! **Montego** не требует специальных ресурсов **CPU**, и благодаря шине **PCI** плата способна аппаратно обрабатывать огромные массивы ау-

диоданных через 32 независимых канала, что является необходимым параметром для игр нового поколения, использующих алгоритмы объемного звучания и интерактивную музыку. Однако учтите, что для полноценной реализации алгоритма объемного звука **A3D** даже на **Montego** (не говоря уж о других платах на основе чипсета **Vortex**) рекомендуется как минимум **Pentium 200MMX**. Хотя, повторяю, для 2-х колонок **Montego** дает просто поразительный эффект псевдо-трехмерного звучания.

Следующие претенденты — карты на основе **DSP DREAM**. Лично мне очень понравилась возможность изменения звучания (эквалайзер, управление спецэффектами и размещение источников звука в пространстве), легкость загрузки звуковых банков, и относительно невысокая цена (я имею в виду **Maxi Sound Game Theater 64** и **Sound Track 128 Ruby**). Как ребенок, я несколько дней забавлялся изменением тональности привычных (в CD-аудио формате) произведений, переставлял с помощью параметров настройки источников сигнала (как, впрочем, и их пространственное размещение), подгружал различные инструментальные банки. Для обеспечения качественного звучания, использовались, как передние источники звука, активные колон-

ПОКУПКИ
с
ЭДУАРДОМ
РАУШЕНБАХОМ

Звук! Это то, что полностью меняет атмосферу игры, настолько, что со звуковым сопровождением «**DOOM**» становится не менее, а то и более захватывающим, чем «**Quake II**» без звука. Впервые задача покупки звуковой карты у меня возникла в 1994 г., когда в гостях у Саши Курило, эксперта Мультимедиа Клуба я увидел (и, соответственно, услышал) «**DOOM**» со звуковым сопровождением, ну, а когда я узнал, что долгожданная игра «**The 7th Guest**» отказывается работать без звука (многие современные игры также отказываются запускаться, если не находят устройства поддерживающего **Direct Sound**) — выбор был сделан. В то время я работал программистом в гос. учреждении, и на имеющихся нескольких **IBM PC XT** и одной **AT-286** (к которой была такая очередь, что приходилось работать по вечерам или ночью) мы как-то обходились **PC-speaker**ом. Это, возможно, трудно представить нынешнему поколению поклонников игр, но первые эксперименты в области звука (**Adlib**, **Covox** и др.) произвели не меньшую революцию в нашем отношении к играм, чем новейшие достижения в этой области по улучшению качества звучания, произошедшие за последние несколько лет. Прогресс не стоит на месте, и теперь просто звукового сопровождения уже мало — хочется большего: максимально реалистичных звуковых эффектов и высококачественной **MIDI**-музыки, чистого воспроизведения **CD**-тракта и наличия хорошего эффект-процессора, удобства в настройке, качественных драйверов, и, конечно же, все это за не очень большие деньги.

ки **Altec Lansing ACS48** (при цене около 200\$ они, как мне кажется, не имеют аналогов), а в качестве задних источников сигнала, для обеспечения объемного звучания (**Surround Sound**), использовались **Altec Lansing ACS48**, магнитола **Panasonic DT-75** (т.н. «Кобра»: 6 динамиков, 4 усилителя) и, можно сказать, «старожил» моего аудио-гаража **Panasonic PX-CT810** (простенькая магнитола с отделяемыми колонками и 5-строчным эквалайзером при цене менее 80\$), как правило, используемая либо на кухне, либо для поездок на лоно природы. Конечно, разница в качестве звучания заметна, но я делаю это для того, чтобы понять, а можно ли обойтись высококачественным источником сигнала, располагающимся около пользователя, в комплекте с обычным магнитофоном/музыкальным центром. Оказалось, можно! Конечно, качество звучания (особенно на **RX-CT810**) оставляет желать лучшего, но если отрегулировать эквалайзер и уровень громкости так, чтобы искажения были почти незаметны, — можно сэкономить на покупке дополнительных активных колонок (обладатели стационарных колонок и среднего усилителя получают даже большее удовольствие при использовании имеющихся компонентов, чем при покупке дополнительных мультимедийных колонок). Что не понравилось: после загрузки **Windows 95**, пока не запустишь утилиту **Maxi FX 3D** — задние колонки не активизируются. И еще: звуковые (инструментальные) банки приходится заново загружать при каждом сеансе **Windows 95**, что несколько раздражает.

Таким образом из звуковых карт на основе **DREAM** я бы выделил **Maxi Sound Game Theater 64** и **Sound Track Ruby 128**. Знакомство с ними привело к тому, что впервые за послед-

ние 4 года я изменил **Gravis UltraSound** (у меня побывали все модели, за исключением **GUS Extreme: GUS Classic — GUS Ace — GUS Max — GUS PnP**). Прочие варианты (**Maxi Sound Home Studio Pro 64** и **Terratec EWS 64 S/XL**) выходят за рамки данного обзора (и по цене, и по возможностям), но те, кому хотелось бы более профессионально поработать с музыкой и звукозаписью, безусловно, заинтересуются возможностями данных устройств, т.к. они могут послужить прекрасной основой для создания домашней студии, при этом сохраняя совместимость игр и мультимедийных приложений.

Что касается плат **TB Malibu Surround 64** (объемный звук, в которой сводится к стандартному алгоритму **SRS 3D**) и **TB Daytona PCI**, то они не произвели на меня особого впечатления, т.к. являются довольно средними по всем показателям. Хотя если вспомнить, что позиционируются они в первую очередь как альтернатива платам компании **Creative Labs** серии **Sound Blaster AWE64/Gold**, то стоит отметить, что аудиотракт в них тише, звук — лучше, и для игр или мультимедийных программ данные платы вполне подходят, так что все познается в сравнении. Ну, а про **SB AWE64 Value** и сказать нечего (о покойниках либо хорошее, либо ничего).

Заключение: **TB Montego A3D** можно рекомендовать тем, кто хочет получить хорошие звук и музыку, как говорится, «под ключ», и без особых излишеств. При этом в ее пользу есть еще один довод — это единственная на сегодняшний день звуковая плата на шине **PCI** (работает, кстати, с частотой до 133 МГц), обеспечивающая столь достойное качество звучания и набор функций, включая полную совместимость с

DOS, поддержку всех новомодных (и грядущих) форматов **DirectX (DSL, A3D, Interactive DirectMusic, DirectSound)** и расширение до **Dolby Surround AC-3**. А ведь смерть **ISA**-шины не за горами (в спецификации **PC-98** шинный интерфейс **ISA** отсутствует).

Тем же, кто любит экспериментировать с параметрами сигнала, — **Maxi Sound Game Theater 64** (не забудьте прикупить **16Mb RAM** (25-30\$), т.к. в противном случае возможности данной карты сведутся к минимуму). Кстати, за счет установленной микросхемы **ESS 1868** в **DOS**-играх вы получите очень приличный звук. Т.к. я очень люблю **HOMM2, WARCRAFT2** и некоторые старые квесты — это сыграло для меня не последнюю роль в противостоянии **Maxi Sound Game Theater 64** против **Sound Track 128 Ruby**. Для приверженцев **High-End** представит интерес **Sound Track 128 Ruby**. Больше возможностей (установка до **64Mb** памяти), более чистый звук (20-бит), наличие микросхемы **Crystal 4237** для 100% поддержки **SB Pro** и **WSS**, — но и большая цена (при установке **64Mb** памяти она обойдется вдвое дороже, чем **Maxi Game Theater 64**). Т.е. каждый может выбирать по возможностям и потребностям (вот он, коммунизм на благо народа в действии!).

Для себя я сделал следующий выбор: дома пока установил **Maxi Sound Game Theater 64** (в первую очередь из-за выхода на 4 колонки и отличного эффект-процессора с эквалайзером), а на работе (как только продам **GUS PnP**) поставлю **TB Montego A3D**, т.к. четыре источника звука в одном отдельно взятом кабинете — это уже слишком, другое дело — дома... До скорых встреч на страницах «Страны Игр»!

Кроме **MIDI**-файлов с музыкой из «**The 7th Guest**», инструментальных банков (в формате синтезатора **Dream** — более 100 Мбайт) и свежих драйверов для некоторых 3D-ускорителей, на CD, прилагаемом к данному журналу, вы найдете (возвращаясь к теме в 5 номере за 1998 год) следующие shareware-программы: очень красивый хранитель экрана **VoodooLights** для ПК с 3Dfx-ускорителем, утилиту **Video Renderer v.1.1**, которая позволяет проигрывать файлы форматов **AVI, MOV, MPG, VCD, DAT**, используя 3Dfx. Для тех, кто приобрел журнал без CD (и теперь горько сожалеет об этом) сообщая адрес в интернет, где можно скачать **VoodooLights** и **Video Renderer**: www.3dfx.ru.com **NN 132** (2.6.98) и **122** (9.5.98) или по альтернативным адресам: [FTP://FTP.OP3DFX.COM/PUB/3D_SCREENSAVERS/VOODOOLIGHTS11.ZIP](http://ftp.op3dfx.com/pub/3d_screensavers/voodoolights11.zip) (487 Kb)

[FTP://FTP.OP3DFX.COM/PUB/3D_FX_UTILITY/DIRECTMOVIE_PLUGIN/3DFXVR11.ZIP](http://ftp.op3dfx.com/pub/3d_fx_utility/directmovie_plugin/3dfxvr11.zip) (273 Kb)

Maxi Sound Game Theater 64

Производитель: Guillemot International.

Адрес в Internet: www.guillemot.com.

DSP RISC DREAM 50 MIPS (64-х голосный аппаратный синтез, 16-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 85 dB.

Память:

2 Mb (расширяемая до 18 Mb при установке 16 Mb 72-pin 60 ns), 405 реальных инструментов, включая 128 **General MIDI** звуков, 70 инструментальных вариаций, 207 звуков

ударных, разделенных на 9 режимов ударных.

Совместимость со следующими стандартами:

General Midi, General Standard, Roland MPU-401 mode UART & DLS (Downloadable Sounds), **Direct Sound & Direct Sound 3D** аппаратное ускорение (при использовании **Direct X 5.0**), **Maxi Sound 3D Positional, Sound Blaster & Sound Blaster Pro, ESS Audio Drive, Enhanced full duplex**

Прилагаемое ПО:

утилиты управления параметрами (**Maxi FX Dynamic 3D, Maxi Bank Downloader**), **Maxi Instrument Editor, Maxi Instrument Downloader, Cakewalk Express, Sound Impression, Internet Phone, Pod Gold**.

Разъемы:

линейный выход (для передних колонок), **Surround**-выход (для задних колонок), предварительно усиленный выход, микрофон, линейный вход, игровой порт и **MIDI-interface**.

Прочее:

140 заранее подготовленных настроек, включая настройки под наиболее популярные игры с возможностью изменения параметров **Surround Sound**, спецэффектов и 4-х



Буквально за пару дней до сдачи материала в редакцию, замучившись разрываться, как обезьяна из известного анекдота (о красоте и мудрости), между **Maxi Sound Game Theater 64** и **Montego**, я принял, как мне кажется, Соломоново решение — приобрести обе, соединив линейный выход **Montego** с линейным входом **Maxi Sound**, таким образом получив очень приличный звук и отличные возможности настройки параметров. Учитывая то, что в целях экономии я приобрел **Montego** в OEM-варианте, при цене комплекта (**Montego+Maxi Sound**) немного ниже 200\$, получился изумительный, по своим характеристикам, симбиоз.

А **GUS PnP** (тот, что на работе) я решил пока не продавать, т.к. «старый друг» — лучшее новых двух», а учитывая то, что пользуюсь им я крайне редко — нет смысла гоняться за всеми новинками в области мультимедиа. Для **HOMM2** его вполне хватает.

Тестирование проходило на ПК следующей конфигурации: **MB ASUS P2L97 bios 1001**, **CPU Pentium II-262.5 (75x3.5)**, **64 Mb SDRAM**, **Windows 95 OSR2 (RUS)**, **DirectX 5.0**. В качестве как передних источников звука, так и для проверки **Surround Sound** (задние), использовались активные колонки **Altec Lansing ACS-48** с усилителем нижних частот (subwoofer), а так же наушники **SENNHEISER HD 565**. Для проверки качества звучания я использовал **MIDI**-файлы с музыкой из «**The 7th Guest**», а также оцифрованные в формате **Microsoft ADPCM WAV** диски Пола Маккартни, The Beatles, Queen и Эннио Морриконе. Из игр я использовал «**Wing Commander: Prophecy**», «**StarCraft**», «**Ultimate Race Pro**» и заставку к «**The Curse of Monkey Island**».

Инструментальные банки в формате **94B** можно взять по адресу: <ftp://ftp.guillemot.com/pub/bank64/>

Инструментальные банки в форматах **94B** и **DMF** можно взять по адресу: st97.cyso.net/

полосного эквалайзера в режиме реального времени и сохранения настроек в файле конфигурации; простота в установке инструментальных банков; имеет встроенный чип **ESS1868** для реализации поддержки стандартов **ESS Audio Drive** и **Sound Blaster & Sound Blaster Pro**.

Цена в Москве: 135\$.

Достоинства:

проста в установке и эксплуатации, хорошие драйверы, широкие возможности **DSP Dream** — 64-голосный качественный волновой синтез с загружаемыми сменными банками (их можно использовать как в музыкальных редакторах, так и для игр), отличный эффект-процессор (особенно важен 4-х полосный **EQ** и разнесение звукового сигнала на четыре колонки для достижения объемного звучания).

Недостатки:

16-битный кодек **ESS-1868** все же достаточно шумный и несколько портит (металлическая окраска) звук **Dream**, отсутствие драйверов для **Dream** под **Windows NT**, **ISA**-шина не позволяет полноценной реализации функций



DirectSound, **DLS**, **DirectMusic** и будет загружать ЦП в играх с интенсивным звуковым сопровождением.

Резюме:

прекрасная звуковая плата в своей ценовой категории.

Maxi Sound Home Studio Pro 64

Производитель:

Guillemot International.

Адрес в Internet: www.guillemot.com.

DSP RISC DREAM 50 MIPS (64-х голосный аппаратный синтез, 16/18-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 91 dB.



виртуальная 16-канальная звуковая студия для многоканальной звукозаписи, цифровая дочерняя карта для цифрового стерео **S/PDIF** 44.1 kHz ввода/вывода с позолоченными разъемами с 18-bit **Burrbrown DAC**, 139 заранее подготовленных настроек, включая настройки под наиболее популярные игры с возможностью изменения параметров **Surround Sound**, спецэффектов и 4-х полосного эквалайзера в режиме реального времени, простота в установке инструментальных банков; в комплект входят микрофон на подставке и кабели для подключения к **MIDI**-разъему; имеет встроенный чип **ESS1868** для реализации поддержки стандартов **Sound Blaster & Sound Blaster Pro**, **ESS Audio Drive**.

Цена в Москве: 320\$

Достоинства:

проста в установке и эксплуатации, хорошие драйверы, широкие возможности **DSP Dream**: 64-голосный качественный волновой синтез с загружаемыми сменными банками (их можно использовать как в музыкальных редакторах, так и для игр), отличный эффект-процессор (особенно важен 4-х полосный **EQ** и разнесение звукового сигнала на четыре колонки для достижения объемного звучания). По сравнению с младшей моделью **Game Theater 64** добавлен второй 18-битный высококачественный аудиокодек (в итоге мы имеем два входа и два выхода для звукозаписи в режиме реального времени), цифровой интерфейс **S/PDIF**. В этой конфигурации плата может рассматриваться либо как хороший вариант для **High-End** геймера, либо как начальный вариант для музыкальной студии. Быстрая загрузка семплов (это касается **VCEX** плат на базе **Dream**).

Недостатки:

16-битный кодек **ESS-1868** все же достаточно шумный и несколько портит (металлическая окраска) звук **Dream**, кроме

Память:

4 Mb (расширяемая до 20 Mb при установке 16 Mb 72-pin 60 ns).

355 реальных инструментов, включая 128 **General MIDI** звуков, 189 инструментальных вариаций, 9 режимов ударных и 1 режим спецэффектов.

Совместимость со следующими стандартами:

General Midi, **General Standard**, **Roland MPU-401 mode UART & DLS (Down Loadable Sounds)**, **Direct Sound & Direct Sound 3D** аппаратное ускорение (при использовании **Direct X 5.0**), **Maxi Sound 3D Positional**, **Sound Blaster & Sound Blaster Pro**, **ESS Audio Drive**, **Enhanced full duplex**.

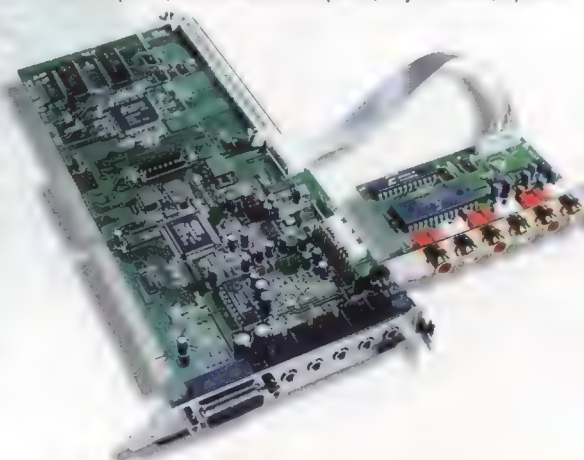
Прилагаемое ПО:

утилиты управления параметрами (**Maxi Memory 64**, **Maxi FX Dynamic 3D**, **Maxi Bank Downloader**), **Maxi Instrument Editor**, **Maxi Instrument Downloader**, **Cakewalk Express**, **Sound Impression**, **Quartz Audio Master 16**, **Internet Phone**, **Classic Rock Guitar volume 2** (песни The Beatles).

Разъемы (на основной карте):

линейный выход (для передних колонок), **Surround**-выход (для колонок), предварительно усиленный выход, микрофон, линейный вход, игровой порт и **MIDI**-interface.

Прочее:



того, он плохо синхронизируется со вторым 18-битный кодером при записи двух каналов одновременно, что ограничивает его применение в редакторах типа **Cubase VST** или **Cakewalk Audio**. Отсутствие драйверов для **Dream** под **Windows NT**. ISA-шина не позволяет полноценной реализации функций **DirectSound**, **DLS**, **DirectMusic** и будет загружать ЦП в играх с интенсивным звуковым сопровождением и при записи/сведении большого числа дорожек в музыкальном ПО. Редактор инструментов довольно примитивен, да и

возможности синтеза в **Dream** сильно уступают **Kurzweil (TB Pinnacle)** и даже **Wavefront (TB Tropez+)**. Довольно жесткие ограничения на объем используемых семплов. ОЗУ расширяется всего до 20 Мбайт — на сегодня это уже мало для серьезной работы с музыкой. Отсутствие оптических цифровых входов/выходов.

Резюме:

Прекрасная звуковая плата в своей ценовой категории.

Sound Track 128 Ruby

Производитель:

Hanmesoft

Адрес в Internet: st97.cyso.net, www.cyso.net и www.hanmesoft.co.kr.

DSP RISC DREAM 50 MIPS (64-х голосный аппаратный синтез, 20-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 90 dB (запись — 81 dB).

Память:

расширяемая до 64 Mb (при установке памяти 72-pin 50-60 ns), поддержка свыше 350 инструментов, включая стандартные 128 **General MIDI** инструментов.

Совместимость со следующими стандартами:

Microsoft Sound System, **Sound Blaster Pro**, **Roland MPU-401**, **GM**, **GS**, **XG**.

Прилагаемое ПО:

утилиты управления параметрами (**Hanme Easy Mixer**, **Audio Mixer**, **Mixer Professional**, **Hanme Multi Player**, **Input Selector**, **Control Panel**) **3D Positioning Audio Demo**, **Media Runner**, **Voyetta Multimedia Player**, **3D doppler sound Demo**, **Various Sound fonts**, **Various**



ции **3D** эффектов при использовании 2-х источников звука; поддерживает загружаемые банки в форматах: **Dream .94B**, **DMF (Downloadable MIDI Font)**, **GM**, **GS**, **XG**, **Microsoft DLS**.

Цена в Москве:

199\$ (версия с цифровыми **S/PDIF** и оптическими входами/выходами стоит 299\$).

Интересная звуковая плата в своей ценовой категории, отличное соотношение цена/качество/функции.

Достоинства:

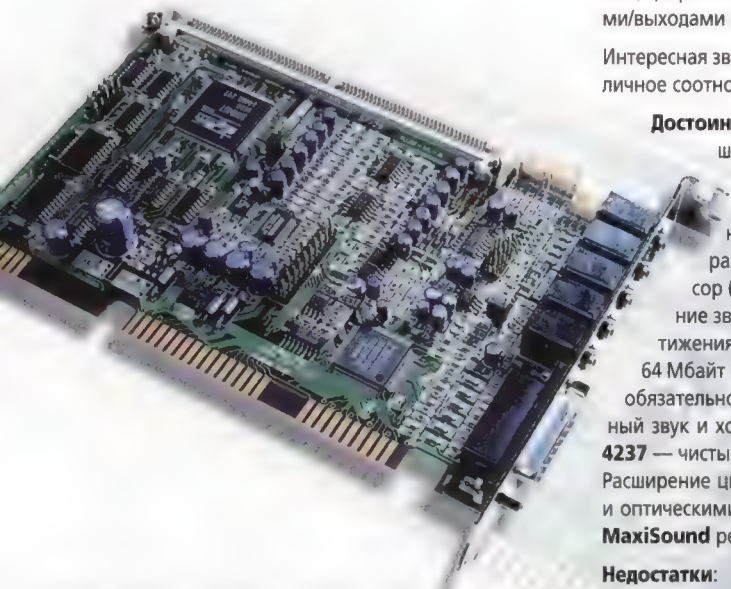
широкие возможности **DSP Dream**: 64-голосый качественный волновой синтез с загружаемыми сменными банками (их можно использовать как в музыкальных редакторах, так и для игр), отличный эффект-процессор (особенно важен 4-х полосный **EQ** и разнесение звукового сигнала на четыре колонки для достижения объемного звучания). ОЗУ расширяется до 64 Мбайт (в базовой комплектации стоит 0 Мб, так что обязательно сразу купите как минимум 16 Мб). 20-битный звук и хороший 16-битный «игровой» кодек **Crystal 4237** — чистые **SB/WSS** режимы и полная совместимость. Расширение цифрового интерфейса с цифровыми **S/PDIF** и оптическими входами/выходами. Более удобный, чем у **MaxiSound** редактор инструментов.

Недостатки:

неудобный пользовательский интерфейс и драйверы, запутанный доступ и управление функциями, были проблемы с программным микшером (шумит, иногда подвисает при коммутации входов/выходов). Отсутствие драйверов для **Dream** под **Windows NT**. ISA-шина не позволяет полноценной реализации функций **DirectSound**, **DLS**, **DirectMusic** и будет загружать ЦП в играх с интенсивным звуковым сопровождением.

Резюме:

В обеих конфигурациях плата может рассматриваться либо как хороший вариант для **High-End** геймера, либо как начальный вариант для музыкальной студии. Ее любят многие пользователи, работающие с трекерами. Пользовательский интерфейс и драйверы требуют доработки.



demo MIDI songs, **QSound demo files**, **Various tone color data**, **PnP management for Crystal Chip**.

Разъемы:

линейный выход (для передних колонок), **Surround**-выход (для задних колонок), предварительно усиленный выход, микрофон, 2 линейных входа, игровой порт и **MIDI**-interface.

Прочее:

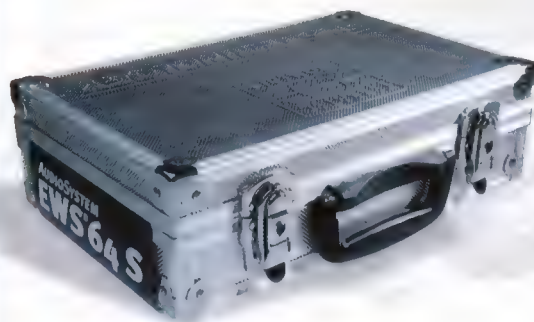
возможность изменения параметров **Surround Sound** по 6 имеющимся настройкам (**Rock**, **Classic**, **Jazz**, **Phone**, **Theater**, **4Q Sound**), спецэффектов и 4-х полосного эквалайзера в режиме реального времени и сохранения настроек в файле конфигурации; простота в установке инструментальных банков, поддержка **CES (Cave Effect Sound)**, **QSound**; включает технологию **SRS** для симуля-

Terratec EWS64 S/XL

Производитель: Terratec Electronic.

Адрес в Internet: www.terratec.net

DSP RISC DREAM 50 MIPS (64-х голосный аппаратный синтез, 16/18-bit DAC)



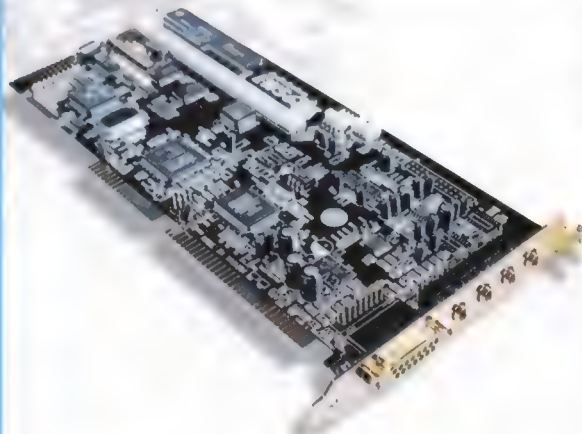
Соотношение сигнал/шум: 88 dB.

Память:

2 Mb (расширяемая до 64 Mb при установке памяти 72-pin 50-60 ns), в комплект поставки **EWS64 XL** входит **SIMM** 4 Mb 60 ns 72-pin.

Совместимость со следующими стандартами:

Microsoft DirectSound, General MIDI, General synthesizer,



MPU-401, Sound Blaster & Sound Blaster Pro, Adlib, Microsoft Sound System.

Прилагаемое ПО:

утилиты управления параметрами (**Control Panel**, **Virtual Channels**, **FXPanel**, **AudiolnPanel**, **Control Panel**, **Set Manager**), **Ed!son Wave**, **Media Player**, **Cubasis AV**, **Music inspiration** (хотя в документации описывается редактор инструментов **ED!SON**, в комплект поставки он не включен в связи с незаконченностью).

Разъемы:

линейный вход №1 (8/16 bit, 5 kHz-48 kHz), линейный вход №2 (18 bit, 32/44.1/48 kHz), микрофонный вход с предварительным усилителем, 2 выхода: первый с предварительным усилителем, второй — линейный; монофонический вход/выход, 1 цифровой вход стандарта **S/PDIF** 32/44.1/48 kHz оптический/коаксиальный, 2 цифровых выхода стандарта **S/PDIF** 32/44.1/48 kHz; игровой порт и **MIDI**-interface; в комплект с **EWS64 XL** входит 5.25" панель (см.фото) с цифровыми входами/выходами (**S/PDIF** и оптика), выходом на наушники, 2 **MIDI** входами/выходами.

Прочее:

возможность изменения спецэффектов и 4-х полосного эквалайзера в режиме реального времени и сохранения настроек в файле конфигурации; простота в установке инструментальных банков; **Extended Full Duplex** запись до 32-х каналов во время воспроизведения; поддерживает загружаемые банки в форматах: **Dream**, **94B**, **DMF** (Downloadable

MIDI Font), **TTS**; в комплект поставки входят аудио кабели.

Цена в Москве: 299/499\$.

Достоинства:

широкие возможности **DSP Dream**: 64-голосый качественный волновой синтез с загружаемыми сменными банками (их можно использовать как в музыкальных редакторах, так и для игр), отличный эффект-процессор (особенно важен 4-х полосный **EQ** и разнесение звукового сигнала на четыре колонки для достижения объемного звучания). ОЗУ расширяется до 64 Мбайт (в базовой комплектации стоит 2 Мб на **S** и 6 Мб на **XL** версии, но рекомендуется как минимум 16 Мб). 18-битный звук и хороший 16-битный «игровой» кодек **Crystal 4237** — чистые **SB/WSS** режимы и полная совместимость. Расширение цифрового интерфейса с цифровыми **S/PDIF** и оптическими входами/выходами (у **XL** версии он реализован в виде отдельного 5.25" коммутационного блока, в котором также есть 2 **MIDI** и выход на наушники. Компания **Terratec** единственная на сегодня серьезно работает над программной реализацией расширенных функций **DSP Dream** и имеет уже 6-месячную фору перед конкурентами в этой области. Так что с точки зрения перспективы именно ее платы предпочтительны, если вас интересует **Dream** как музыкальный семплер и эффект-процессор. Но сейчас ПО еще сырое.

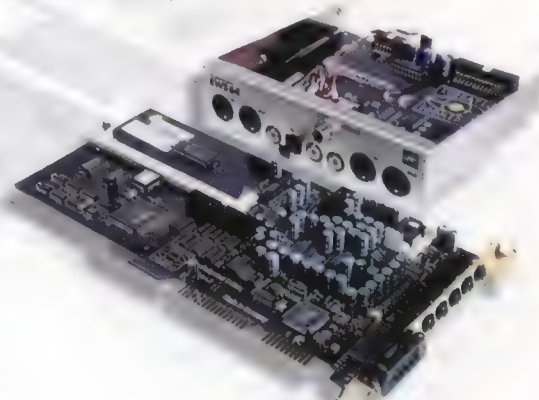
Недостатки:

сырые драйверы и редактор патчей. Отсутствие драйверов для **Dream** под **Windows NT**. **ISA**-шина не позволяет полноценной реализации функций **DirectSound**, **DLS**, **DirectMusic** и будет загружать ЦП в играх с интенсивным звуковым сопровождением.



Резюме:

В обеих конфигурациях плата может рассматриваться в основном как хороший вариант для музыкальной студии, но не игр. Пользовательский интерфейс и драйверы требуют доработки, однако демонстрируют большой потенциал. Очень удобен внешний коммутационный блок. Для профессиональной работы рекомендуется использовать внешний **DAC/ADC** с цифровых выходах.



AVM APEX

Производитель: AVM Technology.

Адрес в Internet: www.avmtechnology.com.

DSP Motorola 68330 10Mhz, Kurzweil MA-1 (64 Kb RAM, 64 Kb ROM (программно заменяемая), 32-х голосный аппаратный синтез, 20-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 98 dB (запись - 89 dB).

Память:

ПЗУ 2 Mb (4 Mb инструментальных сэмплов), ОЗУ, расширяемая до 64 Mb при установке памяти 72-pin 70 ns.

Совместимость со следующими стандартами: Microsoft Sound System, MPU-401, General MIDI, Sound Blaster Pro, full duplex, DLS (Download Specification) 2.0.

Прилагаемое ПО:



ки 1Hz, 3D Sound, отличное соотношение сигнал/шум, возможность изменения параметров спецэффектов (Reverb и Chorus).

Цена в Москве: 350\$.

Достоинства:

широкие возможности синтезатора Kurzweil — лучший 32-голосный волновой синтез с загружаемыми сменными банками (только для работы с музыкой), хороший эффект-процессор. ОЗУ расширяется до 64 Мбайт (в базовой комплектации стоит 0 Мб). 20-битный выход для МИДИ с синтезатора. Приемлемый банк в ПЗУ.

Недостатки:

сырые драйверы и редактор патчей. Отсутствие драйверов для Kurzweil под Windows NT. ISA-шина не позволяет полноценной реализации функций DirectSound, DLS, DirectMusic и будет загружать ЦП в играх с интенсивным звуковым сопровождением. Плохой «игровой» кодек (Analog Devices), на котором реализована вся звукозапись на плате.

Резюме:

еще сырая плата. Даже в доработанном виде ее можно рассматривать только как нормальный семплер для музыкантов. Звукозапись — ужасная. Зачем тогда вообще 16-битный кодек? Уж точно не для игр, за эти-то деньги! Присмотритесь лучше к TB Pinnacle.

Cakewalk Express SE 5.0, Cool Edit Pro LE, AVM Media Rack.

Разъемы:

предварительно усиленный линейный выход (16-bit DAC), Hi-Fi, MIDI, линейный выход (20-bit DAC), микрофон, линейный вход, игровой порт и MIDI-interface.

Прочее:

24-bit программируемый эффект процессор, запись и воспроизведение в диапазоне от 5 до 55.2 kHz с шагом настрой-

Sound Blaster 64 Value



Память:

ОЗУ 512 kb, расширяемая до 28 Mb (ПЗУ 1 Mb инструментальных сэмплов: 128 GM и GS совместимых инструментов, 10 различных ударников).

Совместимость со следующими стандартами:

Microsoft Sound System, MPU-401, General MIDI, Sound Blaster, Sound Blaster16, Sound Blaster16PNP, Sound Blaster AWE32, full duplex.

Прилагаемое ПО:

утилиты управления параметрами (AWE Control, Creative CD, Creative MIDI, Creative MIDI Instrument Mapper, Creative Mixer, Creative Remote, Creative Wave и т.д.), Creative Insire, Soundo'LE, Vienna Sound Font Studio 2, Wave Studio, Creative Wave Studio 64, Cakewalk Express, Jammer Hit Session, Creative Keytar, Sound Font, Creative Video WebPhone.

Разъемы:

предварительно усиленный линейный выход, линейный выход, микрофон, линейный вход, игровой порт и MIDI-interface.

Прочее:

поддержка технологий E-mu 3D Positional Audio, SoundFont, 3DAudio и Creative 3D stereo Enhancement, возможность изменения параметров спецэффектов (Reverb и Chorus).

Цена в Москве: 85\$.

Производитель: Creative Labs

Адрес в Internet: www.soundblaster.com

DSP EMU-8000 (32-х голосный аппаратный синтез, 16-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 78 dB.

Достоинства:

логотип **Sound Blaster** на коробке, уверенность, что уж **Creative** тебя никогда не «кинёт» в одиночестве и без драйверов. 16-битный «родной» режим в **DOS (SB16)**, семплер с ОЗУ до 28 Мбайт.

Недостатки:

шумит. Даже в версии **Gold**. Полный дуплекс реализован программно и довольно посредственно. Память расширяется дорогими специальными модулями. Ее все равно не с чем использовать (банков мало, практически нет), редактор инструментов в комплекте не прилагается. Базовый банк всего 1 Мбайт ПЗУ — посредственный **МИДИ**.

Резюме:

для тех, кто любит быть в большинстве больше, чем себя и свой слух.



Turtle Beach Malibu Surround 64



Производитель: Turtle Beach Systems.

Адрес в Internet: www.tbeach.com.

DSP Kurzweil (32-х голосный аппаратный синтез, 16-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 87 dB.

Память: ПЗУ 2 Mb (4 Mb инструментальных сэмплов).

Совместимость со следующими стандартами:

Microsoft DirectSound, DSL, Sound Blaster Pro, Microsoft Sound System, full duplex, General MIDI.

Прилагаемое ПО:

утилиты управления параметрами, Voyetra MIDI Orchestrator Plus, MIDI Orchestrator, Audio Station 2, Audio View (цифровой редактор), Jam Grid, Audio Calendar, Say It!, Music Games.

Разъемы:

предварительно усиленный линейный выход, микрофон, линейный вход, стерео цифровой аудио S/PDIF выход, игровой порт и MIDI-interface.

Прочее:

поддерживает технологию **SRS Surround Sound 3D** для симуляции 3D эффектов при использовании 2-х источников звука, FM синтезатор, совместимый с **OPL3**, возможность изменения параметров спецэффектов (**Reverb** и **Chorus**).

Цена в Москве: 99\$.

Достоинства:

чистый звук кодека **Crystal 4237**, приемлемый волновой синтез. Цифровой выход **S/PDIF** — можно подключить 20-битный модуль или **HiFi** центр. Нормальные драйверы, в т.ч. **WinNT**.

Недостатки:

пока не появится поддержка **DSL** — не расширяются **МИДИ**-банки. А вообще, после увиденного/услышанного в **Montego** и на **Dream**, эта плата уж очень скромна по возможностям, хотя и работает хорошо и надежно.

Резюме:

прямая альтернатива **SB AWE64** на шине **ISA** для игр и мультимедиа. Уж лучше взять ее.



Turtle Beach Daytona (PCI)



Производитель: Turtle Beach Systems.

Адрес в Internet: www.tbeach.com.

DSP S3 Sonic Vibes (32-х голосный аппаратный синтез, 16-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 85 dB.

Память: использование до 10 Mb оперативной памяти.

Совместимость со следующими стандартами:

Microsoft Sound System, MPU-401, General MIDI, Sound Blaster Pro (программная эмуляция), Microsoft DirectSound, full duplex, DLS (Download Specification).

Прилагаемое ПО:

THE ULTIMATE GAMING MACHINE?!



ONLY WITH
BEST SOUND CARD



IN YOUR PC!

64-VOICE PCI AUDIO ACCELERATOR



Звуковая плата Turtle Beach Montego A3DXstream:

- Шина PCI, аппаратное ускорение DirectSound™
- 18-разрядные конверторы (> 92 дБ)
- Технология объемного звучания Aural 3D
- 64-голосый синтезатор (4 Мб) и DSP Vortex
- Загрузка сэмплов через DLS и DirectMusic™
- Мощный процессор эффектов
- 100% поддержка DOS/Windows 95/NT
- Расширяемость (WaveBlaster™, S/PDIF)

Специальная OEM-программа для производителей компьютеров



Мультимедиа Клуб — эксклюзивный дистрибутор Turtle Beach Systems

тел. 943-9290, 943-9293, 158-5386, факс 158-8975 e-mail: azazello@online.ru <http://www.mpcclub.ru>

Где купить Москва: «Офис+» (м. Сокол) 158-7351 • «Диалан» (Савеловский компьютерный рынок) 784-7244 • «Формоза» (м. Китай-Город) 917-0125 • «Компьютерный мир» (м. Тургеневская) 928-7392 • «Глэдис» (м. ВДНХ) 974-6005 • «Никс» (м. Алексеевская) 216-6934 • «Всё для дома» (м. Китай-Город) 925-4254 • «Диал Электроникс» (м. Китай-Город) 916-0046 • «Астроваз-Информатик» (ВДНХ) 181-9970 • «R-Style» (м. Отрадное) 903-6818 • «Новалайн» (м. Авиамоторная) 273-8948 • «Компьютер-Сервис» (м. Петровско-Разумовская) 488-3327 • Митинский рынок, место С-14

Региональные дилеры: «Астерия Клуб» (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • «КО-Систем» (г. Уфа) (3472) 530-561 • Тюменский ЦУМ (3452) 361-460 • «O-Key» (г. Краснодар) (186121) 547-443 • «Player Club» (г. Волгоград) (8442) 344-258 • «Кити» (г. Самара) (3462) 1793-090 • «ИДМВ» (г. Ростов) (8632) 527-573 • «Велгас» (г. Новосибирск) (3832) 216-164

утилиты управления параметрами, **Voyetra MIDI Orchestrator Plus**, **MIDI Orchestrator**, **Audio Station 2**, **Audio View** (цифровой редактор), **Jam Grid**, **Audio Calendar**, **Say It!**, **Music Games**, **DSL Instrument Manager**.

Разъемы:

линейный выход, микрофон (моно), линейный вход, стерео вход для подключения **ISA** звуковой карты, игровой порт и **MIDI**-interface.

Прочее:

поддерживает технологию **SRS Surround Sound 3D** для симуляции **3D** эффектов при использовании 2-х источников звука, возможность передачи аудиоданных по шине **PCI** с частотой до 100Mhz.

Цена в Москве: 99\$.

Достоинства:

чистый звук, хороший волновой синтез. Нормальные драйверы, в т.ч. **WinNT**.

Недостатки:

пока не появится поддержка **DSL** — не расширяются **МИДИ**-банки. А вообще, после увиденного/услышанного в **Montego** и на **Dream**, эта плата уж очень скромна



по возможностям, хотя и работает хорошо и надежно.

Резюме:

см. **Montego** и больше о других платах на **PCI** не думай.

Turtle Beach Montego A3D Xstream



устанавливается на **PCI** шину, возможность изменения параметров спецэффектов (**Reverb** и **Chorus**), аппаратное : ускорение **DirectSound**.

Цена в Москве: 115\$(RTL), 95\$(OEM)

Достоинства:

удивительно чистый 18-битный звук, отличный волновой синтез. Хорошие драйверы, в т.ч. **WinNT 4.0/5.0**, **Win98**, **DirectX 6.0** и т.п. Быстрая шина **PCI** (до 133 МГц), аппаратное ускорение ВСЕХ функций **DirectX**, классный объемный звук **A3D**. Разъем **WaveBlaster**, коммутация различных аудиоустройств (модем, др. звуковая плата, **DVD**), расширение **S/PDIF** и **Dolby Surround AC-3**.

Недостатки:

пока не появится поддержка **DSL** — не расширяются **МИДИ**-банки. Только один выход на колонки/наушники. Требуется **Pentium MMX**. Слабый эффект-процессор.

Резюме:

лучшая звуковая плата на шине **PCI** — отличный вариант в категории до 150 долл.

Производитель: Turtle Beach Systems.

Адрес в Internet: www.tbeach.com.

DSP Vortex Aureal A3D (64-х голосный аппаратный синтез, 18-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 92 dB.

Память: 4 Mb инструментальных сэмплов.

Совместимость со следующими стандартами:

Microsoft Sound System, **MPU-401**, **General MIDI**, **Microsoft DirectSound**, **DirectMusic**, **DSL**, full duplex, **Sound Blaster** и **Sound Blaster Pro**.

Прилагаемое ПО:

утилиты управления параметрами, **Voyetra MIDI Orchestrator Plus**, **MIDI Orchestrator**, **Audio Station 2**, **Audio View** (цифровой редактор), **Jam Grid**, **Audio Calendar**, **Say It!**, **Music Games**, **Battle Zone** (OEM).

Разъемы:

линейный выход, микрофон, линейный вход, игровой порт с компенсацией скорости, с поддержкой цифровых и аналоговых джойстиков и **MIDI**-interface, гнездо для подключения модема с голосовыми функциями, **S/PDIF**, **Dolby Surround AC-3**.

Прочее:

CM





LEIFHEIT

Made in Germany

5
JAHRE GARANTIE

КРУПНЕЙШИЙ НЕМЕЦКИЙ КОНЦЕРН ПО ПРОИЗВОДСТВУ ТОВАРОВ ДЛЯ ДОМА
ПРЕДСТАВЛЯЕТ ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

PC-MASTER CAR

PC MASTER CAR

снабжен:



-удлинителем для
4-х электропотребителей и одним
шнуром к розетке



-4-мя роликами,
2 из которых с
фиксаторами-
удобная уборка!



-полкой под мышь
выдвигающейся как
вправо, так и влево



-складывающейся
полкой с возмож-
ностью крепления
как справа, так и слева



PC MASTER CAR обладает пре-
красной эргономикой за счет воз-
можности регулировки полок по
высоте с точностью до 50 мм

Line



\$209,99
\$170,99*

* -без электрического удлинителя



А также
в ассортименте:

-удобные столы
для дома



PC-CAR



PC-HOME CAR

-необходимые
приспособления
для компьютерной
техники



TOWER-PACK

-полка для размеще-
ния вертикального
системного блока
компьютера
*(к MASTER-CAR и HOME-CAR)



MIDI-CAR



PRINTER-CAR

-столы для размеще-
ния периферийной и
оргтехники

Компьютерные столы от LIEFHEIT AG (Германия) можно встретить в компьютерных салонах и классах, офисах и дома. Сборка отнимет у Вас не более 15 минут. На PC MASTER-CAR можно установить: системный блок, монитор, клавиатуру, мышь, принтер, факс-модем, а также удобно расположить бумагу, дискеты и т.д. На обычном столе все это займет площадь не менее 150x80 см.

Прекрасная эргономика, экологически чисто и удивительно прочно - все это столы PC MASTER-CAR от LIEFHEIT AG!

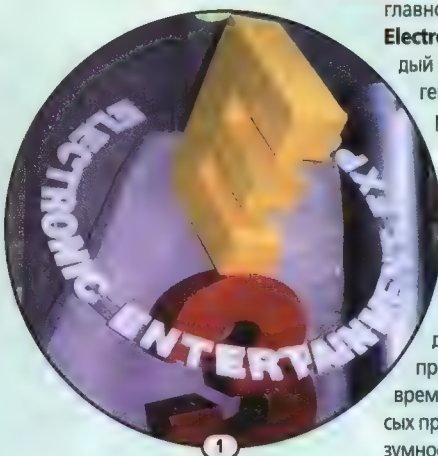
Дилерам предоставляются скидки до 25 %!

Эксклюзивный поставщик товаров SERVICE line
концерна LIEFHEIT AG в России PICTURE International Ltd
Розничная торговля: 192-0158; Оптовая торговля: 192-8663. КРУГЛОСУТОЧНО.



ЕЗ. ВЫСТАВКА ГРЕЗ. И немножечко игр

Страна Игр июль 1998



1

Нет

в игровом мире события, равно- го по значимости самой-самой главной выставке под названием **Electronic Entertainment Expo**. Каждый год триумф продолжается, а легенды, бродящие вокруг этого шоу, распространяются на все большие территории, охватывают всех и вся. **ЕЗ** — это и есть сама игровая индустрия, то, чем она живет, на что надеется, что видит в собственном будущем. Как только появилась выставка, индустрия наконец-то обрела долгожданную солидность — превратилась в нечто большее, чем времяпрепровождение длинноволосых программистов, потребляющих безумное количество пива и других, не менее интересных напитков. Разумеется, цель ее проведения — чисто пропагандистская. Компании хотят заинтересовать игроков, журналисты пользуются случаем получить свежую информацию, а толпы народа приходят поиграть во все новинки. Результат же всегда положительный, хотя, как кажется, с каждым годом польза проведения **ЕЗ** несколько уменьшается.

Наше издание традиционно не осталось в стороне от крупнейшего игрового события в этом году и высадило на жаркие берега Атланты крупный десант. О некоторых из проектов вы сможете прочитать подробнее на страницах специального репортажа с **ЕЗ**, а пока несколько слов о самой выставке и о том, что на ней было представлено.

В последний раз эта выставка проходит в Атланте и со следующего года переедет в Лос-Анджелес, так что ныне посетители ее смогли сказать последнее прощай безумной духоте Джорджии. По площади экспозиция была такой же,

2



как и в прошлом году, и оба гигантских зала **Georgia World Congress Center** оказались до отказа забитыми несколькими сотнями стендов издателей и разработчиков. Как и ранее, вся элита иг-

рового мира забралась в Западный павильон, а из действительно крупных производителей в восточном крыле оказались лишь **Sierra** и **Interplay**, да свежееобразованный **GOD**. Количество показанных на выставке игр равнялось примерно полутора тысячам, хотя из этого гигантского количества реальный интерес могла вызвать лишь сотня-другая проектов. Обилие продолжений старых и новых хитов позволяет смело обозвать этот репортаж «Выставкой сиквелов II», поскольку прошлая **ЕЗ** обладала примерно тем же количеством всевозможных продолжений. Но на этот раз дела обстоят несколько лучше. Во-первых, на **ЕЗ** было представлено весьма значительное количество долгожданных свежих игр, позволяющих говорить о том, что в индустрии намечается хоть какой-то подъем с точки зрения творческой ценности проектов. Несомненно, и качество показанных новых игр несравнимо выше прошлогоднего уровня, и, представьте себе, во время путешествия по стендам нам не пришлось слишком уж часто отворачиваться от неприглядных игр. Фактически, вообще почти не пришлось. Индустрия привила разработчикам если уж не творческий, то, по крайней мере, графический вкус, и откровенно некрасивыми проектами публику больше никто не пугает. Давайте теперь пройдемся по наиболее интересным стендам выставки и остановим взгляд на некоторых заслуживающих внимания проектах.

3



1 — официальный логотип выставки. Трехмерность мягко напоминает на то, что за игры правят сегодня балом.

2 — Наш корреспондент в США (Эммануил ЭДЖ) в какой-то мере поклонник восточных единоборств.

3 — Оригинальное смешение жанров в **Duke Nukem Time to Kill**, где главный герой бежит по лабиринтам на манер Лары Крофт. Ну, а на стенде **GT** — стоит в такой же позе...

4 — Наш друг — Duke — с удовольствием читает «Страну Игр».

4



После прогулки по западному залу (в котором, кстати говоря, было наибольшее количество празднующегося народа), наиболее сильные впечатления остаются от трех стендов. **Nintendo**, **Sony** и **Electronic Arts**. В общем-то, все именно так, как и есть в жизни. Три игровых лидера представили такое сумасшедшее количество хорошей, отличной и гениальной продукции, что все остальные участники выставки попросту не могли с ними тягаться. Начнем с **Electronic Arts**.

Стенд компании был очень похож на прошлогодний — он был разделен на четыре равные части, по жанрам, в ко-

Сергей ОВЧИННИКОВ



1 и 2 — На E3 всего в достатке — и воскресших собак-убийц и чудовищ, успешных трижды возродиться. Теперь же они решили стать интерактивными. Только не это!

3 — SimCity 3000 завлекал традиционно-шикарными декорациями и живым мэром одного американского мегаполиса.

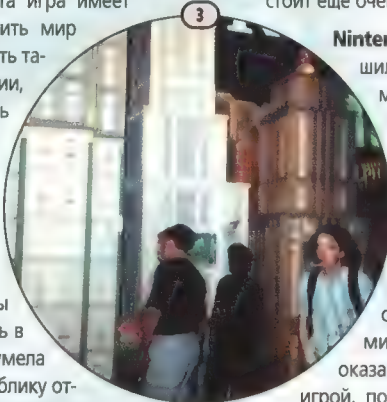
4 — На E3 были и игры для самых маленьких...

5 — Sega Rally 2 — как обычно, вершина.

6 — И зачем тебе, спрашивается, настоящая машина?

торых EA преуспевает более всего. Симуляторы, стратегии, спортивные игры и все остальное — вот представители секторов стенда. Самой интересной и неожиданной разработкой я бы назвал версию **Need for Speed 3** для PC. С прекрасно реализованной поддержкой 3D-акселераторов, возможностью играть не только за гонщиков, но и за полицейских, и по-настоящему интересными трассами эта игра имеет все шансы покорить мир гонок для PC и стать такой вехой в истории, как и первая часть **NFS**. Также, помимо **Dungeon Keeper II**, **Alpha Centauri**, **Prax War** и **Ultima Ascension**, о которых подробно вы сможете прочитать в репортаже, EA сумела заинтересовать публику отличной версией **NBA Live'99**, для которой был создан совершенно уникальный движок, позволяющий разработчикам достичь максимальной детализации и точности физической модели. Особое место в экспозиции занял **Trespasser: Jurassic Park**, впервые представший перед публикой в игральном виде. Этой игре, разрабатываемой **Dreamworks Interactive**, была выделена особая территория на стенде, вне всяких категорий. Хотя площадь, занимаемая игрой, и не была очень большой, показанное просто за-

вораживало. Обещанный основанный на реальной физике движок в действии. Что поразительно — он действительно работает. Ничего подобного **Trespasser** на выставке не было, так что наш приз ожиданий, если бы такой существовал, неминуемо бы оказался в распоряжении команды **Dreamworks**. Только вот самой игры пока что нет, и ждать нам ее, по всей видимости, предстоит еще очень долго.



Nintendo в этом году решила показать всему миру, что игр на ее приставке не так уж и мало, как кажется, и посему стенд был просто-таки переполнен новыми и даже несколькими старыми игрушками. Помимо **Zelda**, оказавшейся «хорошей» игрой, по словам одного из пресс-менеджеров, **Nintendo** выдала залп **Mario**-клонов, один другого красивее, возглавлявшийся полной версией **Banjo-Kazooie**, которая, видимо, сразу после выставки ушла в печать. Другим проектом, представленным **Rare**, был **Twelve Tales: Conker's Quest 64**, о которой мы уже писали в журнале. Игру никак нельзя назвать оригинальной, но при полном подражании идеям **Mario** она все же умудрилась показать несколько интересных находок — к примеру, катание на бочках или весьма привлекательное скака-

ние по мостикам высоко в горах. При этом игра выглядит еще более детской, чем **Banjo-Kazooie**, и, по всей видимости, предназначена для младшего возраста. Это больше бродилка, чем платформер. **LucasArts** представила свой второй проект на **N64** — очередные «Звездные Войны», теперь под названием **Rogue Squadron**. Это трехмерная стрелялка со свободой передвижения, очень похожая на **StarFox**, однако, сделанная подорожнее. Хотя, конечно, с атмосферой **StarWars** она не очень-то вяжется. Игра, кстати, одновременно выйдет и на PC в конце этого года.

Большое внимание привлек показанный наконец-таки **Color Gameboy**. Эта новая портативная система от **Nintendo**, которая появится в продаже в конце ноября, способна демонстрировать на жидкокристаллическом экране производства компании **Sharp** 56 цветов. Несколько увеличилось и разрешение. Конкретных экземпляров игр представлено не было, но точно известно, что для пришедствия на **Color Gameboy** во всей цветовой красе готовится **Wario** и еще несколько известных героев. Немного разочаровало известие о задержке выпуска платформы (первоначально премьеры планировалась на август), но в остальном будущее нового **Gameboy** пока представляется безоблачным.

Компания **Sony** порадовала посетителей просто огромным количеством новых игр. Больше всего посетителей

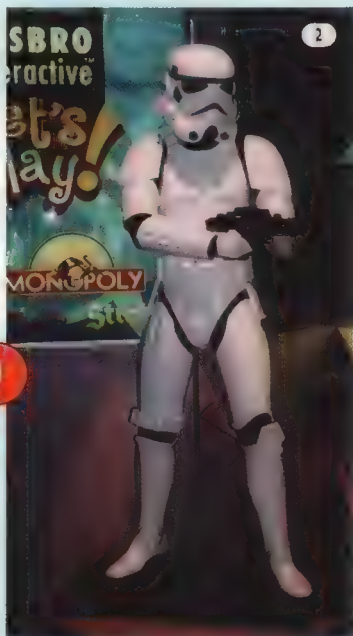




1

этого, приятное впечатление на гигантском стенде **Sony** произвела юмористическая бродилка **MediEvil** со скелетами, магией и отличной графикой, а также детская аркада **Spyro the Dragon** с красочной графикой и несложными уровнями.

Sierra порадовала крайне сбалансированным набором действительно очень неплохих игр. Помимо уже успевшего засветиться чуть ли ни в каждом игровом издании **Half-Life**, наконец-таки продемонстрировала все свои способности и явную готовность к скорому выходу, **Sierra** показала что-то вроде демо-версии своего уже успевшего стать легендарным проекта симулятора **Babylon 5**, и хотя смотреть там пока было не на что, интерес аудитории игра вызвала невероятный. Ничуть не



2

заинтересовал новенький, с иголочки **Crash Bandicoot 3** со странными восточными мотивчиками; разумеется, суперхитовый **Metal Gear Solid**, понравившийся если не всем игрокам, то большинству из них. Мощную линию высадки на американский рынок выставила новообразованная **Square Electronic Arts**, с целой волной свежих, только что появившихся или еще даже не вышедших в Японии игр. Зрители радостно всматривались во впервые показанную в США **Parasite Eve** и ее гениальные мультики и радовались будущему сентябрьскому релизу игры. Никто как бы и не вспомнил, что первоначально **Parasite Eve** намеревалась выйти в Японии и в США одновременно. Также **Square** представила свою новую **RPG Xenogears**, судьба которой за пределами Японии решилась только перед началом выставки, и свежайшую полностью полигонную **action/RPG Brave Fencer Musashi**, выходящую осенью. Также показывался публике и **Bushido Blade II**, а на специальной пресс-конференции журналистам продемонстрировали двухминутный ролик из **Final Fantasy VIII**, которая, увы, до конца следующего года на английском языке не выйдет, несмотря ни на какое партнерство с **EA**. Помимо

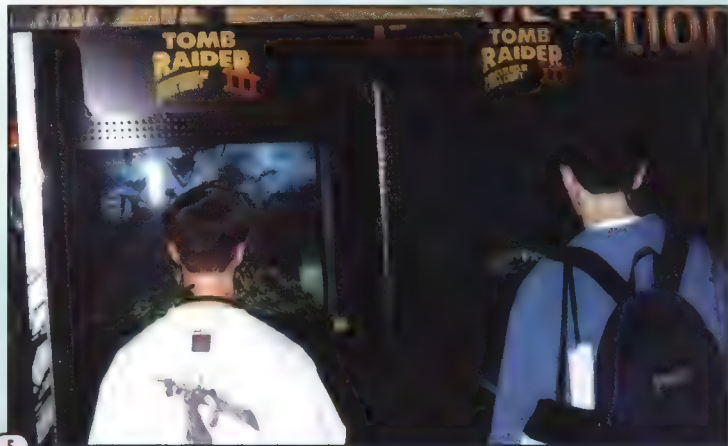


3

хуже **Half-Life** смотрелись два суперхита **Gabriel Knight III** и **King's Quest VIII** — оба сделанные на роскошной движках. Приятно было также и то,



вала весьма сильную линейку игрушек. Помимо **Unreal**, завоевавшего множество наград за техническое совершенство, в форме видеороликов перед зрителем предстали давно ожидаемые **Duke Nukem Forever** и **Prey**. И если первый на видео выглядел весьма неплохо, то второй, честно говоря, достаточно простенько. Но поскольку реальных игр представлено не было, то и говорить пока не о чем. Как ни странно, игрой, которая понравилась всем без исключения, стала **Oddworld: Abe's Exoddus**, свежий платформер из мира **Oddworld** с уникальными новыми функциями общения. С целью показа этой игры **GT** даже выстроила отдельный стенд с небольшим кинотеатром.



5

- 1 — Приятно сказать: «Я (слева) и Ричард Гарриот (в центре)»... Ну, и ЗАВХОЗ (справа), конечно.
- 2 — А вот это не Lucas Arts, хотя все признаки налицо. Hasbro тоже любит StarWars.
- 3 — Стенд Sony с гигантскими мониторами.
- 4 — Final Fantasy популярна как никогда.
- 5 — Tomb Raider III еще не доделали — но уже впечатляет.
- 6 — У Eidos, как обычно, самые красивые девушки. Лара, выходи!



6

что прямо на стенде обе игры представляли их главные дизайнеры — Джейн Дженсен и Марк Сейберт (правда, в последнем случае мы бы предпочли увидеть Роберту Уильямс, но что поделаешь). Из игр **Blizzard** отметить особо нечего. Конечно, был **Diablo 2**, но особенного впечатления он на нас не произвел, так что... простите. Еще компания демонстрировала **expansion pack** для **StarCraft** под названием **Brood Wars** с новыми юнитами и типами территорий.

GT Interactive, озадачившая всех своей сделкой с **Virgin**, также демонстриро-

Кстати, о кино. Компания **Matsushita**, издревле присутствующая на **E3** под своей торговой маркой **Panasonic**, ввиду отсутствия игр как таковых (небольшую часть игрушек представила лишь входящая теперь в структуру компании **Ripcord Games**), решила потешить посетителей отличным кино и демонстрировала последние технологии стереовещания. Надо сказать, что компьютерный ролик со съемками морской жизни в стереоварианте выглядел действительно замечательно. Вот только к играм это имеет не самое большое отношение.

Eidos Interactive сделала упор на очередной **Tomb Raider**. Гигантское количество полубогаженных девиц в соответствующей форме незабвенной Лары несколько оттеняло легкую недоделанность очередной версии **Tomb**

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
admin1c@1c.ru, www.1c.ru,

ОТДЕЛ ПРОДАЖ:
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07



Если у Вас есть тайная мечта сесть за руль мощнейшего грузовика и, вдавив до упора педаль газа, огласить победным ровом окрестности, даже не замечая, как в ужасе жмутся к обочине легковушки, предоставляя Вам, Властелину дорог, право выбрать свой путь... Если Вы любите рисковать, не боитесь переехать дорогу другим королям и вырвать у них удачу, то...

ЭТА ИГРА ДЛЯ ВАС!

На горной круче и в песках, на улицах огромных городов и в родных российских болотах, в дождь и при спящем солнце – всегда, везде и при любой погоде на дороге Вам не будет равных.

- Отличная графика, динамическое освещение, обилие спецэффектов
- Большой выбор автомобилей
- Выбор трасс, дневные и ночные заезды, при различных погодных условиях
- Реалистичная физика движения, удобная настройка управления
- Широкие возможности видеопросмотра гонок
- Панорамный обзор, подвижность водителя в кабине
- Сочетание «участник-зритель» на одном экране
- Коллективная игра
- Поддержка Windows 95/NT
- Множественные оконные и полноэкранные видеорежимы
- Поддержка MMX™, реализация принципов scaleable software

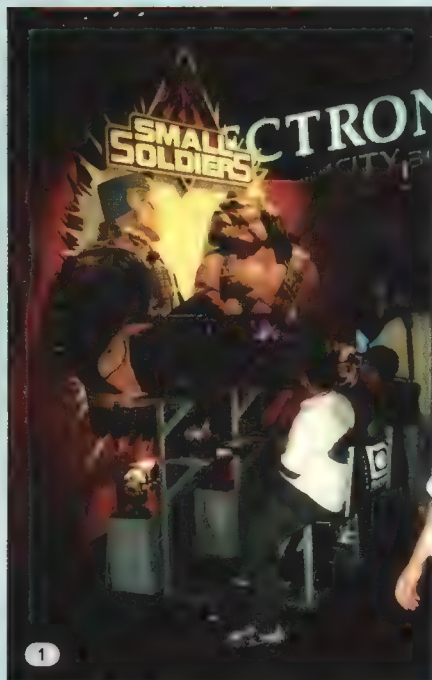
Возрастная категория — без ограничений.



ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

1C
Фирма «1С»
byka
KA ENTERTAINMENT
SoftLab-Nsk



1 — Новый проект DreamWorks по еще не вышедшему фильму Small Soldiers.

2 — SiN — это она. А еще сильный multiplayer.

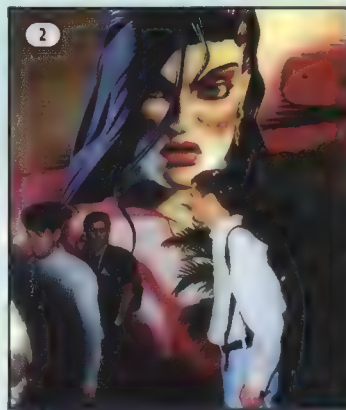
Raider 3. Хотя, конечно, определенный прогресс имеется. **Daikatana** Джона Ромеро в результате была загнана в какой-то дальний угол, что, разумеется, некоторым образом сказалось на популярности игры на выставке. Фактически, на новое произведение **Ion Storm** пришла поглазеть лишь пара сотен журналистов, что для **E3** — капля в море (всего выставку посетили 42 тысячи человек). Увидевшим же игру показалось, что она, как бы это правильнее выразиться, отдает сатанизмом, причем, весьма и весьма существенно. Так что о широте аудитории говорить не приходится. Тем более, что, как и в любом **3D Action**, ролевые аспекты игры скорее намечены, чем реализованы.

О присутствии **Sega** на выставке скорее можно было бы узнать с помощью гигантского стенда этой компании, поскольку особенного количества игр представлено не было. Ввиду предстоящего переключения внимания на следующую приставку **Dreamcast**, которую, кстати, особо избранным разработчикам и издателям показывали в секретном бункере, **Sega** ясно

дала всем понять, что в США **Saturn** официально (и неофициально тоже) полностью мертва, показав на приставке всего две игры на всем стенде. Правда, игры очень хорошие — в некотором роде революционные **RPG Panzer Dragoon Saga** и гонку/леталку/бродилку **Burning Rangers**, последнее творение создателя Соника **Yuji Naka**. Большой кусок стенда отхпала компания **NEC**, вовсю рекламировавшая новое поколение акселераторов **PowerVR**, особо адаптированная версия которых вошла в состав **Dreamcast**. Собравшаяся толпа соревновалась на громкость выкриков «**PowerVR**» и получала в подарок за напряжение голосовых связок майки с символикой компании и акселератора. Из игровых автоматов мы также не смогли увидеть чего-либо выдающегося, кроме, разумеется **Sega Rally 2**, тоже впервые показавшейся на выставке. Вдоволь наездившись бесплатно на этом прекрасном автомате, мы можем сказать лишь одно: отличная игра. Остается теперь дожидаться, когда ее смогут привезти к нам в Россию, если это, конечно, когда-нибудь произойдет. Опечалило то, что больше ни одной новинки представлено не было. Неприятно было смотреть и на **PC**-версии гонок **Sonic R** и **Sega Rally 2**. Если первая отличалась отсутствием поддержки **3D**-

акселераторов, то вторая оказалась попросту недоработанной, причем, до такой степени, что количество полигонов, вываливавшихся за секунду с экрана, вполне сопоставимо с производительностью какой-нибудь приставки, **PlayStation**, к примеру.

Ну вот, пожалуй, и все. Разумеется, содержанию хоть каждого стенда на выставке можно посвятить больший объем, чем вся эта статья, но, к сожалению, на полное описание не хватит ни времени, ни сил. Подробнее о самых интересных проектах вы сможете прочитать в репортаже на следующих тридцати страницах, а также в следующем номере нашего журнала. **E3'98** закончилась. До встречи на **E3'99**!



«ЖЕЛЕЗО»

На E3 была анонсирована первая видеокарта, использующая **Savage3D — Hercules Terminator BEASTTM**

По собственным впечатлениям могу сказать, что картинка в **Quake2** выглядит лучше, чем на **3Dfx**. Плюс использование новой технологии компрессии/декомпрессии текстур позволяет существенно (до шести раз) снизить потребность в текстурной памяти, а так же объемы информации, передаваемые по шине данных. При мне эта технология демонстрировалась на примере **Quake2**, для которого был специально разработан уровень с большими текстурами (>12Mb). **Voodoo2** там чувствовал себя не очень уверенно (25-30fps), зато **Savage** выдавал до 60. По словам **PR manager S3**, к моменту выхода первого серийного продукта на базе **Savage** (а произойти это должно в середине июля) будут готовы драйвера **Direct3D v6** и **OpenGL v1.2**. Причем, и та и другая спецификации будут поддерживаться полностью. Помимо высокой скорости работы с **3D**, в этом чипсете есть масса всего хорошего. **Sprite** и **Edge anti-aliasing**, **Texture Morphing**, **Environment Mapping**. Плюс **Savage3D**, это не только **3D**, но и **128-битный акселератор 2D-графики**. Указывается некая мистическая акселерация проигрывания **MPEG-2**, однако на мой прямой вопрос, есть ли аппаратный декомпрессор, мне ответили, что речь идет не о нем, а о чем-то другом, но тоже очень хорошем. **TV-выход**, причем, с поддер-

жкой **HDTV**. Возможность установки **2, 4** и **8Mb**-ного кадрового буфера позволяет использовать разрешения вплоть до **1600x1200x32bit**. Ориентировочная розничная цена на **Hercules Terminator BEAST** заявлена \$199. Безусловно, это не мало, однако если все, что мне рассказывали (а в том, что показывали, сомневаться не приходится) действительно имеет место, то устройство стоит этих денег. Осталось только услышать мнения независимых экспертов.

Есть и еще одна немаловажная новость из области 3D акселераторов. В результате неофициальной беседы на стенде **3Dfx** косвенно дали понять, что фирма все же обеспокоена своим положением на рынке. Ведь уже готова или в самое ближайшее время появится куча конкурентов. Например, **Matrox G200**, **S3 Savage 3D**, **Nvidia Riva 128**, **Intel i740**, которые даже если и уступают **Voodoo2** в производительности, тем не менее, могут представить серьезную угрозу, если на них будут установлены сравнительно низкие цены. А анонсировать свои новые разработки **3Dfx** не может, потому что такое заявление весьма пагубно отразится на продажах уже существующих — **Voodoo** и **Voodoo2**. Остается только снижать цены. Думаю, со мной многие согласятся, если я скажу, что на самом деле уже давно пора было это сделать. Покупать **3D-акселератор** (пусть и очень хороший) за \$300 — это все же дорого. И хотя сейчас, продав более 4-х мил-

лионов чипов, они удерживают 85% рынка **3D-акселераторов**, однако, как ни странно, именно в настоящий момент ситуация становится все более и более не ясной. Дело в том, что если раньше многие **3D**-игры использовали «родной» для **3Dfx API — «Glide»** (например, **Tomb Rider**), то в настоящий момент основной платформой для разработок становится **Direct 3D** или **OpenGL**. А после выхода **Windows98** и **DirectX v6** ситуация для **3Dfx** станет еще сложнее. Таким образом, уже осенью ситуация на рынке **3D-устройств** начнет нормализовываться, т.е. люди смогут покупать не то, что производит монополист, а то, что их больше всего устраивает с точки зрения «цена/производительность», ну или с какой-нибудь другой точки :)

Теперь про AMD. Эти ребята стараются как могут, но, к сожалению, до сих пор по тем или иным причинам они не успевали за скоростью локомотива **Intel**. То опоздав со своим процессором пятого поколения, то недооценив значения скорости **FPU** (блока вычислений с плавающей точкой), но даже теперь, после выхода их последней новинки — процессора **K6-2**, **AMD** может пролететь. По словам **AMD**, их новый процессор (в прошлом известный как **K6-3D**) всем замечателен. Он имеет производительность, сравнимую с **Pentium II** (по крайней мере при соответствующих частотах). **K6** дешевле своего конкурента примерно на 25%. Казалось

PC

Всё познаётся в сравнении...
...выбери себе лучшее!

Guillemot



MaxiSound GameTheater 64
MaxiSound HomeStudio 64 Pro

Kanmesoft



Sound Track 128 Ruby
Sound Track 128 Ruby DVD
Sound Track 128 PC

TerraTec



AudioSystem EWS64S
AudioSystem EWS64XL

Yamaha



YAMAHA
MUSIC
ARCADE

Turtle Beach



Daytona PCI
Malibu Surround 64
Montego A3D Xstream
Multisound Pinnacle

AVM Technology



Apex
Apex Pro

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

для игр,
мультимедиа
и музыки

- широкий
ассортимент
- профессиональная
консультация
- системная
интеграция



Мультимедиа Клуб — дистрибутор мультимедийного оборудования

№1

тел. 943-9290, 943-9293, 158-5386, факс 158-8975 e-mail: azazello@online.ru http://www.mpcclub.ru

Где купить Москва: «Офис+» (м. Сокол) 158-7351 • «Диалан» (Савеловский компьютерный рынок) 784-7244 • «Формоза» (м. Китай-Город) 917-0125 • «Компьютерный мир» (м. Тургеневская) 928-7392 • «Глэдис» (м. ВДНХ) 974-6005 • «Никс» (м. Алексеевская) 216-6934 • «Всё для дома» (м. Китай-Город) 925-4254 • «Диал Электроникс» (м. Китай-Город) 916-0046 • «Астроваз-Информатик» (ВДНХ) 181-9970 • «R-Style» (м. Отрадное) 903-6818 • «Новалайн» (м. Авиамоторная) 273-8948 • «Компьютер-Сервис» (м. Петровско-Разумовская) 488-3327 • Митинский рынок, место С-14

Региональные дилеры: «Астерия Клуб» (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • «КО-Систем» (г. Уфа) (3472) 530-561 • Тюменский ЦУМ (3452) 361-460 • «O'Key» (г. Краснодар) (8612) 547-443 • «Player Club» (г. Волгоград) (8442) 344-268 • «Кит» (г. Самара) (3462) 790-080 • «ДИ&К» (г. Ростов) (8632) 527-573 • «Велгас» (г. Новосибирск) (3832) 216-164

GRAVIS

World Leader in PC Game Controllers

4 быстродействующие
кнопки —
полный контроль
над огневой мощью

Эргономичная
пистолетная
рукоятка с
удобным упором

Руль высоты и
сектор газа
(с Т-образной
рукояткой) — для
точного
управления
полетом

13 программируемых
кнопок для быстрого
управления без
использования
клавиатуры

8-ми позиционный
переключатель
обзора

Эргономичная
пистолетная
рукоятка с
удобным упором

Демпфируемое
колесо для точного
управления газом

Тяжелое
устойчивое
основание

Тяжелое устойчивое
основание

Настраиваемая
жесткость рукоятки —
гарантия удобного
управления

Blackhawk

Firebird 2

бы, все классно. Беги покупай. Но!..

Intel весьма и весьма активно гнет свою линию в сторону распространения Slot1. Т.к. это собственная разработка Intel, то, следовательно, AMD для ее использования потребуются лицензия. AMD не желает покупать лицензию, пытается убедить всех в том, что Socket7 дешевле и ничем не хуже. Возможно. Но судя по всему, он ничем и не лучше. Хотя он и дешевле, но за Slot1 стоит весь авторитет Intel. В конечном итоге, AMD в очередной раз выступает в качестве производителя «оборудования для бедных». Забавно то, что, возможно, предлагаемые ими (AMD) решения действительно ничем не хуже того, что предлагает Intel, но т.к. у большинства людей давно и прочно сидит в голове простая истина, что: «дешево и хорошо не бывает», AMD в который раз рискует оказаться у разбитого корыта. Тем не менее, у AMD в запасе один хороший ход. Их новая технология 3Dnow!. Помните, как в свое время Intel раскручивал свой MMX? Бралась разработчики, им давали некие бонусы за то, чтобы они делали свои продукты заточенными под использование MMX. Если вспомнить как следует, то окажется, что крику было много, а результата практически никакого. Нет, нельзя сказать, что Intel-у совсем не удалось реализовать этот план. В свое время многие российские разработчики игр успели в этом поучаствовать, получив за это доступ к современному оборудованию и технологиям. И вот сейчас, когда Intel все еще носит с MMX, как с писаной торбой, AMD начинает раскручивать своей собственный «новаторский» набор инструкций 3Dnow! Основное их предназначение — аппаратная реализация алгоритмов, используемых при расчетах трехмерных сцен и объектов. Казалось бы, кому нужна такая новинка в эпоху 3Dfx. Но на самом деле все не совсем так. Intel начал рекламную кампанию MMX задолго до выхода P55C (первого процессора с технологией MMX). Однако, в то время рынок еще не был подготовлен к подобным новшествам. К тому же, сначала сам Intel долго задерживал выход нового чипа, а потом выяснилось, что и особо революционного в этой технологии ничего не было. В конечном итоге, практически никто из серьезных разработчиков не стал использовать MMX. Это было тогда. Сегодня же 3Dnow! входит на рынок с совершенно иным распределением сил. 3D это модно, 3D нужно всем и всюду. Разработчики и программисты устали от 3Dfx, они хотят новых решений и технологий. Очень многих не удовлетворяют те ограничения, которые присущи современным 3D-акселераторам. Более того. Программистов не устраивают не только технические характеристики, вроде объема текстурной памяти, но их не устраивают сами алгоритмы рендеринга, приводящие к тому, что все спецэффекты в играх выглядят совершенно одинаково. Ко-

роче, если раньше все радовались, что 3D-акселераторы могут делать все сами, то теперь все ругаются и хотят иметь возможность делать все самостоятельно. И в этом случае технология 3Dnow!, похоже, оказывается весьма кстати. В качестве доказательства приведу список фирм, объявивших о своей поддержке этой новинки:

Crack dot Com, Criterion Studios, Digital Anvil, Dreamworks, Epic Megagames, ESS Technology, Gremlin, GT Interactive, id Software, Kalisto, LucasArts, Microprose, Microsoft, Pegasus, Psynopsis, Rage, Silicon Graphics, Shiny Entertainment, Sony Interactive, Westwood Studios плюс производители железа, которые собираются оптимизировать свои драйверы для 3Dnow!: 3Dfx, Aureal, Nvidia, Matrox, Trident, Acer, Hitachi, IBM, Acer, VIA. Не знаю, как вас, уважаемый читатель, но меня сей список впечатляет. В конечном итоге, если у Intel'а начнет потихоньку подрастать конкурент, то ничего плохого в этом не будет, а даже наоборот. Даешь конкуренцию! Дави монополистов!

Игровые контролеры

В этой области ситуация тоже интересная. Крупные фирмы, такие, как SN Products и Thrustmaster, ничего принципиально нового на ЕЗ не демонстрировали. Зато куча молодых и нахальных фирм показывали свои новаторские разработки. Были там интересные вещи, были совершенно безумные. В большинстве своем, это монстрообразные устройства, по мнению разработчиков, предназначенные для 3D action. Самое забавное, что даже те люди, кто пытался их демонстрировать, представляя самих разработчиков, зачастую были не в состоянии исполнить что-нибудь вроде Rocket Jump, не говоря уж о каком либо более-менее серьезном сопротивлении «мышистам» в DeathMatch. Единственным исключением, пожалуй, можно было бы назвать PanzerXL — комбинацию трэкбола и джойстика. Тут идея состоит в том, что трэкбол предназначен для управления головой, а джойстик — для движения в плоскости. Куча удобно расположенных кнопок (на рукоятке джойстика), это безусловный плюс, однако, время, требуемое для переключения джойстика из одного состояния в противоположное (например, из крайне левого положения в крайне правое), несравненно больше, чем это же можно сделать с помощью клавиатуры. Т.е. в течении некоторого времени (для DeathMatch довольно значительного) игрок стоит на месте без движения, и времени этого вполне достаточно, чтобы огрести полноценный заряд из rail-gun. Короче, даже эта разработка (повторю — самая жизнеспособная) пока не производит впечатления серьезного конкурента мыши. Однако, самое дикое впечатление на меня произвело устройство под названием Titan's sphere. Представьте себе вертикально стоящий бублик (тор) диаметром около 30 сан-

тиметров, по обе стороны которого торчат две ручки с кнопками. Одна предназначена для передвижения в плоскости, другая — для вращения головой. Этого монстра необходимо класть к себе на колени, потому что по столу ОНО катается, держать его только руками не получается. Так вот. Человек, который демонстрировал «достоинства» этого чуда, только при мне в течение 15 минут пытался пройти первый уровень Jedi Knight. Черо с ним только не происходило... Его убивали, он срывался в пропасть, он не мог войти в дверь и т.д. и т.п. На мой вопрос, а есть ли вообще люди, которые в состоянии этим пользоваться, бедняга только пожал плечами :)

В итоге резюме будет следующим. С джойстиком, рулями, педалями и геймпадами все более-менее ясно. Тут идет упорная борьба, но ничего принципиально нового изобретено уже, вероятнее всего, не будет. В результате, все пытаются «открыть новую нишу» в лице контролеров для 3D action. Однако, все крупные фирмы идут традиционным путем, вроде попытки добавить еще одно колесико к джойстику или геймпаду, и в результате все это сооружение становится вообще ни к чему не пригодным. Попытки придумать что-либо кардинально новое, больше напоминают плод работы воспаленного мозга каких-то сумасшедших ученых, нежели устройства, рассчитанные для повседневного использования в бою.

Теперь про пресловутый Force Feedback или про «джойстики с отдачей». Наверное, я ничего не понимаю, но кайфа в этой технологии я особого не вижу. Да, это действительно прикольные ощущения, когда при стрельбе ты чувствуешь, как дергается ручка или дрожит руль при езде. Но уже через три дня я отключил это все на фиг, просто потому, что мне надоело. Более того, это стало меня раздражать. Почему меня постоянно «трясут»? Я понял, что я хочу просто лететь безо всяких коллизий и не мучаясь с постоянно сбивающимися от моей собственной стрельбы (!) прицелом. Почему теперь при вождении автомобиля я должен прикладывать вдвое больше усилий, чем раньше? Я не претендую на объективность, но лично мне этот Force Feedback не нужен. Кстати, на ЕЗ демонстрировалась и мышка, которая слегка подпрыгивала при пересечении границ окошек и проч. В принципе забавно, но не за \$99.

А для того чтобы подвести итог, скажу следующее: «Дорогой читатель! Прежде чем сломя голову бежать в магазин за очередным широко рекламируемым «Super... Force... 3D!!!», попробуй взять его на пару-тройку дней для тестирования». Вполне может оказаться, что выкладывать \$50-\$200 за то, что там наворотили, не только не стоит, но даже опасно для здоровья и душевного равновесия.

СИ

INDIANA JONES and the INTERNAL MACHINE

LucasArts —

чуть ли не единственная крупная игровая компания, которая воспринимает выставку E3 исключительно как деловое событие. LucasArts никогда не снимает стендов, не приглашает актеров, не выставляет свои игры на показ. Вместо этого она арендует одну из комнат на втором этаже World Congress Center и спокойно в деловой обстановке вершит «бизнес», а именно, показывает предварительно записавшимся на просмотр экспозиции фирмы журналистам свежие проекты, общается, заключает выгодные сделки. Там не нет ни шума, ни безумных световых эффектов выставки, ни празднично шатающихся толп народа. У LucasArts всегда тихо. Есть и еще один момент — публично компания никогда не показывает никаких альфа- или бета-версий. На них взглянуть можно только лишь в одном случае — если это понадобится самой LucasArts. Демо — пожалуйста. Скриншоты — сколько угодно. Но никаких рабочих вариантов. Такова политика компании.

Самым интересным проектом на стенде (простите, в комнате) LucasArts, безусловно, был фантастически красивый Grim Fandango, в демо-версию которого мог поиграть каждый пришедший в гости. Кстати, благодаря нашим усилиям, эту демку вы, надеюсь, увидите совсем скоро — на диске к следующему номеру журнала. Ну, а единственным рассекреченным прямо на выставке проектом стал, наконец-таки, первый LucasArts'овский трехмерный Индиана Джонс. Слухи о разработке проекта с названием **Indiana Jones and the Infernal Machine** ходят уже где-то около полугода. Однако, ни одного официального подтверждения о существовании игры до самого последнего момента не было. Однако на E3 LucasArts, наконец-то, призналась в том, что хочет перенести мир приключений самого, наверное, знаменитого археолога в три измерения компьютерного Action/Adventure. А вернее, Adventure/Action. Если вы полагаете, что разработчики просто дадут старому доброму Джонсу в руки BFG и отправят убивать фрицев по лабиринтам, вы совсем не знаете LucasArts. Просто на сей раз нас ждет приключенческая игра в классическом стиле LucasArts, но только полностью трехмерная и заставляющая использовать некоторые элементы жанра action. RPG без ста-



таинственных храмов до подводных миров Атлантики, странных сооружений на юге Казахстана и забытых древних культур востока. И все в 3D. Все создавалось на основе реального исторического материала, просто было слегка приукрашено и традиционно качественно вплетено в сюжетную линию Индианы Джонс. Отмечу, что сценаристом игры является один из авторов сценария всемирно известных фильмов о знаменитом археологе, так что за качество сюжетной линии мы можем не беспокоиться.

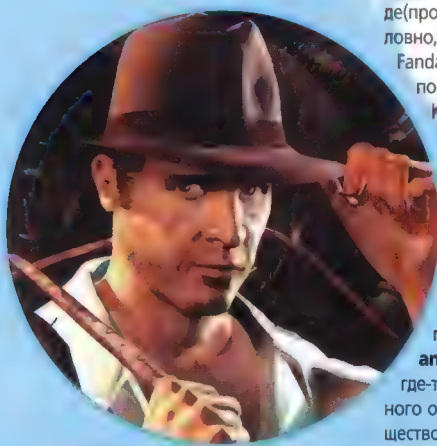
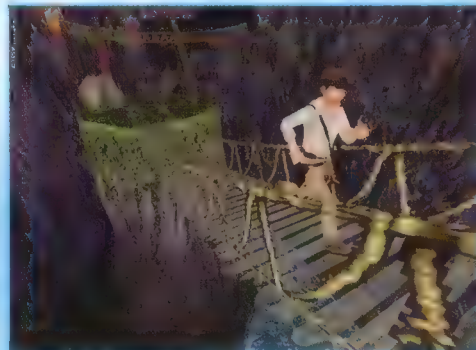
тистики. The Fate of Atlantis в 3D. Последнее сравнение особенно близко — ведь команда разработчиков новой игры полностью состоит из людей, в далеком начале девяностых сделавших Indiana Jones and the Fate of Atlantis, настоящий шедевр приключенческого жанра. Сюжет новой игры вплотную связан с модной «русской» тематикой. 1947 год — самое начало холодной войны. Ученые Советского Союза выясняют примерное место расположения Вавилонской Башни, рядом с которой, согласно легендам, должна быть спрятана особая машина, позволяющая открыть дверь в другие измерения. Именно ее так нехватает советскому руководству, поскольку оно совершенно справедливо полагает, что машина таит в себе колоссальные запасы энергии, которую можно и нужно использовать в военных целях. Наш герой, как известно, американец. Так что за светлое будущее собственной страны он стоит горой. До самой машины советские специалисты добрались раньше него, но выясняется, что просто так работать она не будет, поскольку была кем-то предусмотрительно разобрана несколько тысяч лет тому назад, а ее части были разнесены по всему свету. Нашей основной задачей будет отыскать все эти части до того, как до них доберутся советские шпионы.

Разумеется, такой сюжет выбран исключительно для того, чтобы разнообразить задания и уровни. Что ж, LucasArts, бесспорно, постаралась на славу, и в новой игре нас ждет просто-таки шокирующее разнообразие стран и континентов. От уже ставших стандартными пирамид майя, африканских и ближневосточных пустынь,

Адвернчур в **Indiana Jones** предстает в виде стандартных головоломок и разрешения проблем типа: «Как добраться до... и как оттуда потом выбраться». Что касается Action'a, то тут все еще проще — вы используете несколько видов оружия, включая стандартные револьверы, гранаты и прочую стандартную утварь конца сороковых, а также имеете доступ к своей любимой веревке и ковбойскому кнуту, чтобы забираться туда, куда в нормальном состоянии забраться нельзя, и отбиваться от мелких хищников.

Отличный движок Dark Forces II, с добавленными спецэффектами освещения и намного улучшенной архитектурой, гармонично вписывается в картину. Ну, прямо фраза из пресс-релиза. Что еще скажешь — классика из моды не выходит. LucasArts полагает, что игра будет готова еще до Рождества, в чем я лично серьезно сомневаюсь. Думаю, что раньше лета следующего года мы **Indiana Jones and the Infernal Machine** не увидим. Ну, а в ближайшем будущем, уверен, мы обратимся к этому проекту снова и расскажем о нем поподробнее.

СИ



ALPHA CENTAURI

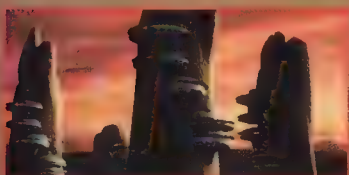


**Поздравляем PC
Жанр: Музыкальные инструменты
Музыка: Electronic Arts
Разработчик: Firaxis Games
Компьютерная игра: 10
Дата выхода:
сентябрь 1999 года
Возраст:
www.ageofempires.com**

Стенд

Electronic Arts, о котором мы вам уже много чего рассказали, был, помимо всего прочего, и одним из самых таинственных мест на выставке. Продуктивная и очень хитрая, EA скрыла от широкой аудитории, наверное, самое большое число проектов. Действительно, зачем всем показывать то, что и так ждет большой успех? Одним из таких засекреченных проектов стала новая игра от Сиды Мейера, которая сейчас разрабатывается небольшой компанией Firaxis Games со штатом чуть больше двадцати человек. Обычные посетители были удостоены лишь лицезрения черной двери с логотипами Firaxis и **Alpha Centauri**, за которую любезные охранники никого не пускали. На мониторе, подвешенном тут же на стене, крутился минутный демо-ролик, состоявший, по большей части, из анимаций, представлявших различные «чудеса света», по аналогии с Civilization. Вот и все, чем прославилась **Alpha Centauri** на Е3. На самом же деле за той черной дверью, даже за двумя черными дверями, находилось слегка затемненное помещение, в котором Сид Мейер и его коллега Брайан Рейнольдс (который является главным дизайнером AC), показывали удивившимся проникнувшему в святая святых свое новое детище. Удивительно, но нам удалось-таки не только взглянуть на игру, но и достаточно серьезно поговорить с ее создателями, результатом чему стало интервью, которое вы сможете прочитать ниже.

Пока же — немного о самой **Alpha Centauri**.



22. Мы не собираемся уйти в сторону с этим, и я хочу, чтобы вы продолжили эти исследования. Следующий шаг — это написать историю для нас охоты за Бетой над Alpha Centauri. Если это, конечно, возможно. Civilization, и не полностью функциональный проект. Вы можете работать над Gettysburg, которая была более интересной и творческой работой.

20 The Vite has license in Canterbury
and other parts, and is commonly used.



Как вам уже, должно быть, известно из нашего журнала, АС можно считать прямым продолжением сериала Civilization, главного шедевра вышеупомянутых дизайнеров. Отныне действие будет происходить не на Земле, а в достаточно интересном местечке — одной из планет **Альфа Центавра** (какой, дизайнеры не говорят, потому что и сами не знают, как будет названа эта планета, если она, разумеется, существует). В космическом корабле, вырвавшемся с Земли и потерявшим вскоре после старта всякую связь с домом, начинаются неприятности. Еще перед прилетом все обитатели его устраивают жуткую ссору, и каждый принимает сторону какого-либо из семи образовавшихся кланов, или фракций. Нет, нет, никакой Думой они организовывать не собираются, а только после

посадки немедленно разбегаются в разные уголки планеты, предварительно ставив с корабля все, что возможно. И тут наступает ваш черед — организация жизни в неизвестном мире, спасение человечества (а вернее, собственной фракции) от гибели является вашей первоочередной задачей. То, что показал нам Сид Мейер, далеко еще от финального варианта, однако, в отличие от *Dungeon Keeper 2* или *Tiberian Sun*, уже вполне неплохо играется без помощи программиста или debugger'a. Надо сказать, что **Alpha Centauri** — это такая странная игра, «первый взгляд» на которую может скорее навредить, чем показать вам достоинства проекта. Мейер и теперь, в напичканном трехмерными технологиями, полигонами и еще Бог знает чем году, остался верен принцип. Провозглашен-

Норман Сидни Мойером, президентом Elixix и продюсером AC
и Брайаном Рейнольдсом, главным редактором AC

осуществлять не удалось. По крайней мере, никакой особой эффективности достигнуть не удалось. Тем не менее, достигнуты в целом хорошие результаты. Думаю, что в этом плане можно еще поработать. Сейчас, когда мы уже начали получать хорошие результаты, можно было бы рассмотреть возможность расширения масштабов работы, а также работы с другими организациями. Но, к сожалению, сейчас нет ни нужды, ни возможности расширять масштабы деятельности. И это связано с тем, что сейчас в стране не хватает денег на проведение подобных мероприятий. Поэтому сейчас мы не сможем расширять масштабы работы. Но, думаю, что в будущем, когда ситуация изменится, мы сможем это сделать.

On his arrival in London, Gorbachev was greeted by the British prime minister, Margaret Thatcher. The two leaders had a long conversation, during which Gorbachev said that he was not interested in the arms race, but in the arms control talks. It was the first time that Gorbachev had said this.

СМ: Почему компания Apple-Sid Moley's Apple Contract, а не просто дизайнерское бюро Вакан. Почему не название студия. Какое на самом деле название? И почему созданы эти?

[illegible]

1. *Chlorophyll* is the green pigment found in plants and algae that is essential for photosynthesis. It captures light energy and converts it into chemical energy.

Q: To what extent, if any, is the current government's policies on the environment consistent with the principles of sustainable development?

TIBERIUM SUN

PC

Страна Игр июль 1998

Белый

кубик с надписью Virgin на борту бросался в глаза практически из любой части павильона. Выгодно расположенный между GT Interactive, Sony и Namco, и броско оформленный стенд хорошо привлекал внимание, хотя показывать на сей раз Virgin особо было нечего. Вместо того, чтобы все пространство первого этажа павильона отдать под игры и мониторы для их демонстрации, компания предпочла нагородить всяческих декоративных сооружений, поставить длинную лестницу в «бизнес залы», и устроить из стенда какой-то странный лабиринт с очень низкими потолками. Так же как и стенд Electronic Arts, обиталище Virgin было разделено на четыре секции, одну из которых полностью отдали в распоряжение единственного суперхита, из-за которого, может быть, компания все еще и способна оставаться на плаву, из-за которого все же смогла-таки выгодно себя продать. Westwood и **Tiberium Sun** — вот и все, что осталось у некогда одного из крупнейших издателей. Однако на это «осталось» стоит посмотреть!

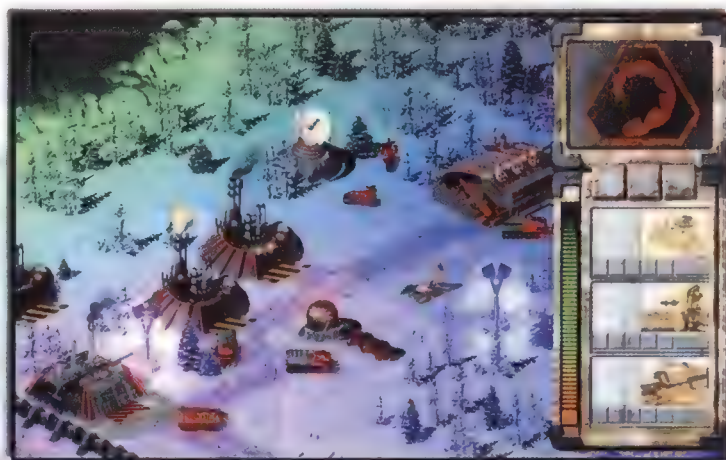
Тибериум: PC
Жанр: стратегия
Издатель: Virgin UK
Разработчик:
Westwood Studios
Платформы:
www.westwood.com
Дата выхода: Октябрь 1998

036



Законодатели мод в жанре real-time стратегии, компания Westwood, наконец-то решила изменить движок для своих проектов и вплотную занялась трехмерными технологиями с использованием воксельной графики. Судя по всему, технологически игра уже гото-

СИ: После стольких лет использования фактически, одной и той же технологии во всех играх серии C&C, вы наконец-то решили разработать новый движок. Почему вы выбрали в качестве трехмерной основы воксели, а не полигоны? Какие новые возможности вам, как дизайнеру, предоставляет новая технология?



ва, поскольку движок полностью функционален, поддерживает уже все положенные для него режимы и даже не заставляет программу ежеминутно «вылетать» — редкий случай для «рабочих версий» на выставке. Что касается дизайна самой игры, то дело идет несколько хуже. Разумеется, все юниты уже давно нарисованы, снабжены характеристиками и параметрами и вполне сносно могут ездить по земле и стрелять из разных видов оружия. Более того, они уже умеют попадать по мишеням и уничтожать их. Однако пока не существует двух основополагающих деталей, без которых судить об игре совершенно невозможно. Нет ни миссий, ни искусственного интеллекта противника. Специально для ЕЗ авторы собрали некоторое количество карт и расставили по ним беспорядочно зда-

ния и юниты, а зрителям показывали, как они движутся, стреляют и рассказывали, сколько всего интересного будет в финальной версии.

Самая удивительная черта **Tiberium Sun** заключается в том, что после выхода десятков и сотен клонов, подражаний и даже попыток обойти C&C, продолжение, которое, казалось бы, совершенно не должно заинтересовывать, тем не менее, кажется совершенно свежим словом в жанре. Более того, игра весьма убедительно доказывает, что она вполне оригинальна. А уж то, что в нее будет интересно играть — это совершенно точно. Главная прелесть **Tiberium Sun** в деталях. Сторожевые вышки светят на землю прожекторами, отыскивая в ночи противника, тибериумное поле освещает всю округу зеленоватым блеском, бомбы, рассыпае-

Интервью с Адамом Иггином, ведущим дизайнером Tiberium Sun

АИ: Действительно, старый движок C&C уже показал все, что смог, и мы считаем, то далее эксплуатировать его нет смысла. Последней игрой, использующей его в качестве основы станет Dune 2000, в которой он уже использует 16-битный цвет. Думаю, что там все будет выглядеть несколько красивее, чем в StarCraft. Для Tiberium Sun, еще когда мы только задумывали проект (а это было в 1995 году), мы точно решили, что нужен трехмерный движок, трехмерная технология. Решение в пользу воксельной графики также было вполне осмысленным. Дело в том, что для нас необыкновенно важна красота картин. Нужно, чтобы созданный игровой мир не был похож на бетонный аэродром. На земле должна быть трава, в пустыне — дюны, в лесу — деревья. Признаться, из полигонов, сколько мы не пробовали, подобного создавать не удавалось. Хотя полигональная графика и имеет ряд преимуществ с точки зрения свободы положения камеры, вращения карты и так далее, у вокселей имеется одно решающее достоинство — с их помощью можно генерировать максимально детализованный ландшафт. Их, конечно, нельзя правильно освещать, но для нас это не проблема. Мы просто решили использовать для освещения аппаратные возможности 3D-аксе-

лераторов, которые имеются сейчас уже практически в каждом игровом компьютере.

СИ: Возможности 3D-акселераторов будут использоваться только для освещения или же вы возложите на аппаратуру больше обязанностей?

АИ: Честно говоря, этого мы пока не знаем. Сейчас мы проводим некоторые эксперименты и размышляем над тем, что неплохо было бы заставить акселератор моделировать и взрывы в игре, но в этом случае мы сталкиваемся с некоторыми проблемами относительно трехмерного ландшафта, который согласно задумке должен свободно разрушаться. Как совместить аппаратные взрывы с изменениями территории — это сложный вопрос. Но я уверен, что наши программисты что-нибудь да придумают.

СИ: Как насчет ресурсов в новой игре. Останется ли в ней тибериум? Может быть, появятся и еще какие-то виды полезных ископаемых?

АИ: Тибериум, разумеется, останется. Согласно сюжету игры, он перетравил половину населения мира и теперь оставшиеся люди вынуждены проживать в северных районах планет, где тибериум расти не может. И тем не менее, GDI и NOD используют его как свой единствен-



Сергей Овчинников

мые одним из видов танка, перед тем, как добраться до земли, весело прыгают по кочкам, соблюдая все законы физики, а по замерзшему руслу реки в случае удачи может перебраться на другой берег даже танк-тяжеловес. Кстати говоря, реки в **Tiberium Sun**, наконец-то будут действительно наполнены водой, которая будет весьма наглядно передвигаться вниз по течению. А поскольку ландшафт в игре не только трехмерен, но и подвержен измене-

ниям в связи со взрывами

ми, катастрофами, пожарами и так далее, те же самые реки в процессе игры смогут изменять направление течения и пробивать для себя новые русла. Правда, именно этого нам авторы так и не смогли показать — еще не готово. Но клятвенно обещали все сделать к сроку и даже согласились дать небольшое интервью, которое мы с радостью приводим ниже.



ный источник энергии, и поэтому с риском для себя постоянно собирают все больше и больше тибериума. Чтобы предупреждать игроков об опасности мы даже специально подсветили поля с тибериумом едко-зеленым цветом, который должен им сказать о том, что солдатам обязательно ходить по полям с тибериумом. Что касается других ресурсов, то нам не кажется, что их применение разумно. Посмотрите, что сделано с ресурсами в некоторых играх - нужно собирать чуть ли не полдюжины, и постоянно какого-нибудь не хватает. Игрок спешно думает, как ему построить какую-нибудь катапульту или танк и начинает рассу-

ждать: «Золота у меня достаточно, железа тоже. А вот где же достать камня?» - все это в результате превращается в игру, в которой главной целью является сбор ресурсов в необходимых количествах. У нас же это лишь ключ к успеху. А сама игра про войну, которой не должен мешать всяческий микроменеджмент.

СИ: В демо-версии, которая крутится у вас на стенде мы увидели какие-то странные поезда, станции. Вы можете рассказать, чем интересным они поражают игроков?

АИ: Эти самые поезда - ключ к совершенно уникальному пока явлению в стратегиях. В процессе игры вы сможете изменять обстоятельства будущих миссий. К примеру, тот поезд, который

вы видели, возит боеприпасы и продовольствие в лагерь противника. Стоит вам взорвать рельсы или же задержать сам поезд и враг не получит необходимого ему груза. Соответственно, в следующей миссии его посты будут ослаблены, а гарнизон сильно ограничен. Поезд - это маленькая деталь, а вы сможете изменять структуру миссий так, как захотите - система будет очень гибкой и удобной. Фактически, мы генерируем для вас целый мир, просто для удобства разделенный на квадраты. То, как вы играете в одном, повлияет на ситуацию в другом.

СИ: Ну и, под конец, небольшой провокационный вопрос — что вы думаете о StarCraft? Вы можете быть откровенны, ведь сотрудники Blizzard не научились пока читать по-русски.

АИ: Что я думаю? Я даже не знаю. Как только игра вышла, мы, разумеется, принялись ее внимательно изучать. Очень многие моменты сделаны в игре просто замечательно — за ними действительно стоят месяцы труда и бесконечного тестирования. Но как мне кажется, Blizzard несколько перемудрили с разнообразием. А появление зергов в качестве игравельной расы - это просто ошибка. Я не думаю, что найдутся люди, которым приятно играть за них - ведь они настолько отвратительны! Сражаться с ними даже приятно, но вот играть за них... не знаю, я, признаюсь, такого не представляю. А еще игра оказалась мне совершенно неинтересной в single player. Наша будет намного интереснее. Это можете вычеркнуть...

СИ

DUNGEON KEEPER 2

PC

Страна Игр июль 1998

Выставочный



Платформа: PC
Жанр: стратегия
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Bullfrog
Интернет:
www.bullfrog.ea.com
Дата выхода: ноябрь 1998

038



комплекс Georgia World Congress Center построен весьма необычным образом. Под небольшим, по американским меркам, основным зданием и достаточно скромной, по тем же американским меркам, сетью коридоров и залов находятся два гигантских зала, которые как раз и предназначаются, собственно, для экспозиций. По своей площади эти подземелья превосходят всю наземную территорию комплекса и простираются, вдобавок, на лишнюю пару сотен метров по окрестностям. Так что в благодатной атмосфере подземных сооружений **Dungeon Keeper II** чувствовал себя хорошо. И даже немного релаксировал — начал благоустроить свою собственную сеть подземелий прямо на выставке. Пожалуй, это была единственная игра, показанная за закрытыми дверями и, тем не менее, имевшая совершенно замечательно оформленный стенд с декорациями, которые, кроме редких представителей прессы, не увидел никто.

Bullfrog в отведенной ей комнате на стенде Electronic Arts устроила настоящее сердце подземелья. Выложенные камнем стены, тусклое освещение фонарями и электрическими факелами, гигантский дубовый стол посередине, развешанные по бокам ржавые топоры и булавы и примешанный ко всему этому странный, действительно, «подземный» запах — все это создавало прекрасную атмосферу для встречи с Хранителем. Дело портит только стоявший в углу монитор, без которого, понятное дело, и собирать все окружение было бессмысленно — ведь на рекрутирование живых монстров у Bullfrog денег не хватило.

Казалось, после ухода Питера Мулине из Bullfrog команде грозит если уж не конец, то хотя бы творческий кризис. Однако, время показало, что не все в Bullfrog зависело от этого человека, и компания может продолжать делать самые замечательные, тонкие и изысканные игры на всем рынке PC.

Dungeon Keeper II — проект, которого не могло не быть. После такого ошеломительного успеха, который вызвала первая часть, продолжение просто обязано было появиться.



Вот только никто не ожидал его так скоро — ведь даже Питер Лотон на пресс-конференции EA в апреле этого года сказал, что «есть надежда, что игра появится еще в этом столетии». Однако, Bullfrog теперь начала показывать непривычные для нее черты — делать игры вовремя. Хотя, конечно, о полном исправлении фирмы от этого недуга говорить пока рано (постоянные задержки Populous 3 являются самым прямым тому подтверждением), опре-

деленные положительные перспективы явно наметились. Итак, Хранитель Подземелья, часть Вторая.

В свежеевыкопанном подземелье нас встречает главный символ игры — злобеший монстр-зайка Horned Reaper, который рассказывает по комнате перед камерой и рассуждает на философские темы, рассказывая о сущности бытия. «Я был рожден для того, что бы уб..б..ивать», — рассуждает герой. Сколько мужества и героизма в его голосе! Проходит еще несколько секунд, и нрав-



Чутьочку лучше познакомиться с веселыми ребятами из Bullfrog вы сможете, прочитав небольшое интервью, которое нам удалось взять у дизайнеров, монстров и продюсеров игры. Обычно во всех интервью, которые берут «не очень серьезные журналы», в тексте в скобках вставляют слова «смеется»). Так вот, здесь этого делать не пришлось — смеялись все время.

Фамилия АВТОРА



СИ: Нам очень приятно встретиться с самой экстравагантной командой разработчиков сегодняшнего игрового мира. Скажите, как это вы догадались таким образом оформить рабочее помещение?

Bullfrog: Вы не понимаете, это наша стандартная рабочая обстановка. Чтобы получить максимум вдохновения, приходится идти на некоторые лишения, перебившись в зачуханный подвалчик, теряя насморк и внезапно возникающее желание стереть все файлы с единственной копией игры с винчестера. А вообще, спасибо Electronic Arts, они прекрасно поняли, что вытаскивать нас из родной атмосферы будет преступлением, после которого они не получат готовую игру до второго пришествия. А вам что, не нравится оформление?

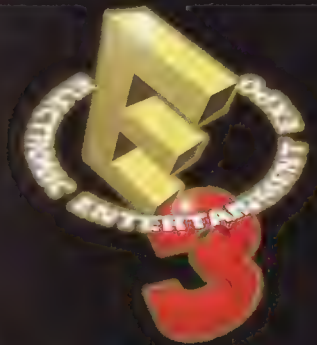
СИ: Да нет, все выглядит прекрасно, вот только зачем здесь стоит монитор, на котором де-

монстрируется какая-то игра? Неужели не понятно, что он портит весь дизайн?

В: Мы задумывались над этим еще тогда, когда собирали коллекционное оружие для оформления стен нашего маленького домика. Потом пришли продюсеры и сказали: «Вы что, с ума сошли?» Мы сначала кивнули головой, а потом подумали-подумали и согласились притащить сюда пару компьютеров. Действительно, здесь же компьютерная выставка, а не что-нибудь.

СИ: Ну, хорошо, хорошо. Вы можете рассказать нам по секрету, что увидят игроки в новой версии **Dungeon Keeper**, и, вообще, объясните нам, какова была основная идея для продолжения.

В: Что нам всем очень нравилось в **Dungeon Keeper**, это пытки монстров. Знаете, так все замечательно получилось, и голоса быстро подобрались — мы засадили пятнадцать че-



ственная дилемма «убивать или не убивать» разрешается сама собой. Конечно, убивать! Добро пожаловать, back!

Главное, что Bullfrog сумели сохранить в игре, — это ее атмосферу, совершенно неповторимое ощущение веселого ужасика. И ощущение полной безнаказанности Хранителя — фактически, он в **Dungeon Keeper** даже больше, чем Бог. И это вам не Populous, в котором нужно сражаться за популярность среди народов. А еще у компании хватило ума почти ничего не менять в игровой механике. Все, что сделано для новой игры, — это некоторое количество новых строений, куча свежих монстров (и попыток для них), а также абсолютно полностью переработанная графика. По поводу строения надо сказать, что фантазия в Bullfrog после ухода лидера группы не истощилась — одной из новых структур в игре будет казино. Представьте себе — монстры получают зарплату, опустошив сокровищницу, а потом отправляются в игорный дом, где эту зарплату возвращают вам. Ну, а если кто, не дай Бог, выиграет, то можно заманить бедолагу в темный переулок и там прикончить. Только, главное, чтобы его приятели не догадались, что случилось — а то могут и прекратить делать ставки за рулеточным столом.

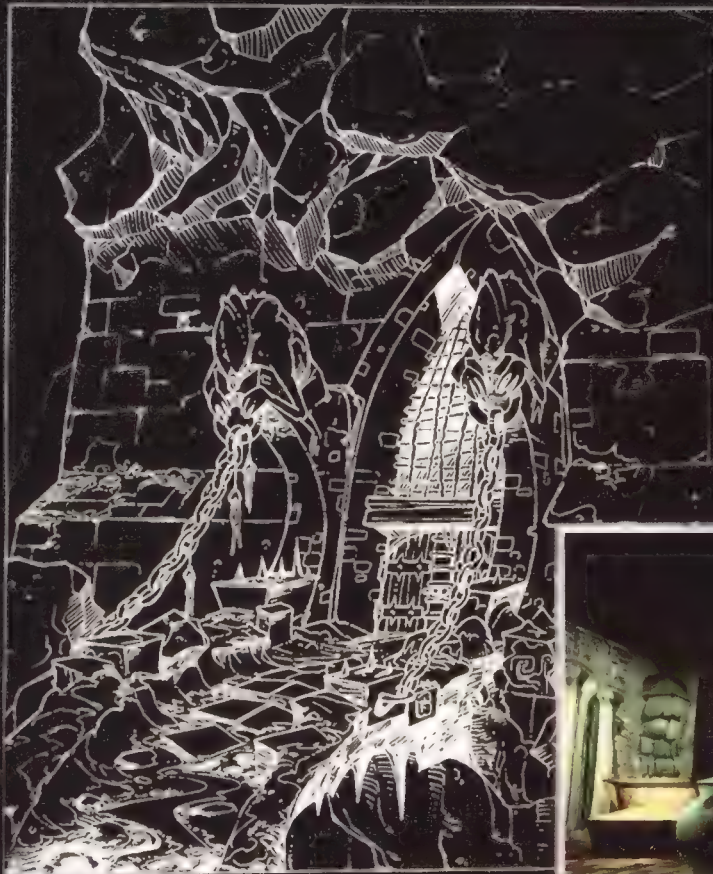
Наибольшее количество изменений коснулось графики. Для **DK2** был специально создан совершенно новый движок, который вместо спрайтов старой технологии Magic Carpet предлагает четкую полигональную



графику, рассчитанную на применение 3D-акселераторов. Bullfrog даже не пытаются открыть двери для другой аудитории, прямо говоря о том, что игра без 3D-ускорителя просто не пойдет. Оно и верно — зачем компании новые обвинения в плохой графике без акселератора? Лучше уж пусть все увидят одну картинку — вот уж за ее качество компания не беспокоится. Впервые трехмерным станет не только ландшафт, но и все объекты, включая монстров. С ними-то возникли самые крупные пробле-

мы — слишком уж много надо полигонов, чтобы обрисовать каждого из них. В результате, скорее всего, в **DK2** не будет наблюдаться заметного роста количества одновременно находящихся в сражении существ по сравнению с первой частью. Пока что движок готов только на 90%, и поэтому текстуры на фигурки монстров еще не нанесены, однако, уже мож-

но с уверенностью сказать, что с точки зрения графики **DK2** почти что идеален. Камера, как и ранее, способна увеличивать и уменьшать масштаб изображения, крутиться во все стороны и теперь даже изменять угол наклона, видимо, чтобы показывать горизонты подземелий. Что касается вида от первого лица, вызвавшего наибольшее количество нареканий со стороны игроков, в связи со своей бесполезностью, то в него также будет внесено некоторое количество изменений, чтобы драться стало удобнее и проще именно в перспективе от первого лица. О качестве интерфейса пока что говорить рано, но панель инструментов теперь находится не справа от основного экрана, а внизу его — эта, казалось бы, несущественная деталь несколько изменяет параметры экрана, и если ранее вы видели на мониторе некий квадрат реального изображения, то теперь перед взором предстанет «широкоэкранная» версия.



ловек на трое суток для тестирования забавной версии игры, и после того, как они полуживые вышли из комнаты, мы им сказали, что надо еще немного поработать. А после этого включили магнитофон — и буквально за десять минут записали все голоса для игры. Так вот, в этот раз у нас будет еще больше тестеров, и мы-то теперь знаем, как их надо провоцировать на особые жуткие звуко-сочетания, так что осталась лишь одна проблема — выдумать под все эти жуткие звуки соответствующие пытки. Не

думаю, что это будет сложно. Правда, под пытки еще надо будет выдумать монстров, а под монстров — их жилища, а под жилища — помещения, но ничего, это уж дело минутное. А для программистов мы вырыли колодец, в который им спускаем чистые золотые диски и немного питьевой воды. Оттуда поднимаем записанные золотые диски с новыми образцами движения и клочки бумаги с просьбами вытащить их оттуда поскорее. Но движок нам пока не очень нравится. Хотите, мы передадим им от вас при-

вет? Да, кстати, я могу вам устроить с ними интервью. Сможете посмотреть, как мы живем — все покажем, обо всем расскажем, может быть, даже потестируем разрешим. А вы, случайно, не программист?

СИ: Спасибо вам большое за предложение, но, пожалуй, мы зайдем к вам уже после того, как закончится тестирование. А программистов в России нет, у нас одни только медведи по улицам ходят. Успехов вам. И побольше таких интересных проектов.

СИ

ULTIMA ASCENSION

PC

Страна Игр июль 1998



Главной

улицей E3 по праву можно считать центральный проспект западного павильона, в котором расположились все монстры игрового рынка. В ряд выстроились три гиганта, как всегда занявшие самые большие площади — Nintendo, Sega и Sony. А на другой стороне ковройной «главной аллеи» встала череда крупнейших издательств, включая GT Interactive, Eidos, Virgin, Midway, Capcom и, разумеется, Electronic Arts. Стоит ли говорить, что именно эта «магистраль» была самой оживленной на выставке. Стенд же EA, как мне кажется, был одним из самых посещаемых, самых красивых и, как это ни странно, самых интересных. Думается, что впервые у крупнейшего игрового издательства мира на очередной год уготовано такое количество сюрпризов, что просто дух захватывает. Electronic Arts представила на E3 столько грядущих хитов, что иному крупному издателю не выпустить и за все время существования. Dungeon Keeper 2, Alpha Centauri, Need for Speed 3 для PC, SimCity 3000, NBA Live 99 и целая линейка гениальных спортивных игр, и еще многое, многое другое. Поверьте, у EA было что показать. Надо также отметить, что и сама компания очень гордится своей новой игровой линейкой, своими последними приобретениями и спешит делиться с миром новостями. Правда, не со всеми. Потому как часть особо перспективных и пока еще далеких от завершения проектов показывалась за закрытыми дверями. К счастью, для нас они были совершенно открыты, а самое интересное заключалось в том, что помимо прекрасных игр нам удалось еще и пооб-

Соплатит PC
Mapa 3D
Играет Electronic Arts
Разработчик: Origin
Мультиплеер
www.origin.ru.com
Цена упаковки: около 1000

040



СИ: Наш журнал очень внимательно следит за всеми играми, выходящими из-под пера Origin. Надо сказать, что в большинстве своем это выдающиеся проекты. Даже среди игр последних лет так много действительно прорывных, что становится странно, как это ваша команда находит в себе силы каждый раз удивлять поклонников компьютерных игр. Как это у вас получается?

РГ: Вы знаете, наверное, есть преимущество в том, что мы живем в небольшом го-



родке. Нельзя, правда, его назвать совсем маленьким, но, тем не менее, делать там особенно нечего. Поэтому ничто не отвлекает от творческого процесса. Ну и потом, вся команда состоит из настоящих игроков, порой заигрывающих во что-нибудь особенно понравившееся до полусмерти и старающихся делать игры, которые были бы интересны им самим, как это ни банально звучит.

Ричард Гэрриот, надеюсь, знают все. Основатель компании Origin, великий Лорд Бритиш, создатель знаменитой Ultima — мимо такого человека пройти невозможно, тем более на E3, где он, скрываясь от безумного количества своих почитателей, предпочел отсиживаться в небольшой комнатке внутри стенда Electronic Arts. На двери была маленькая табличка — Origin. Вот, в общем-то, и все. А за дверью был Гэрриот и Ultima Ascension, новое творение великого мастера.

Наши весенние предположения оказались совершенно правильными — Origin наконец-то решила на введение трех измерений в классический сериал. Вернее, на то решил сам Гэрриот. Из полуторачасовой беседы с мэтром, сопровождавшейся одновре-

менной демонстрацией новой игры, нам удалось много чего выяснить как об Ultima Ascension, так и о самом ее создателе. С краткой сводкой нашего интервью вы сможете ознакомиться где-то рядом на этой странице (кто знает, куда наши дизайнеры его запихнут). А пока немного об игре.

В UA, а именно так Гэрриот иногда ласково кличет свое детище, классические RPG законы оказались в значительной степени изменены менталитетом нового типа игрового процесса. Поскольку весь мир Британии отныне основывается на всем реальном или максимально приближенном к реальности, то и суть ваших действий претерпела значительные изменения. Как, к примеру, игрок должен реагировать на то, что вывески на домах от дуновений ветра покачиваются, или на то, что ночь в игре наступает не тогда, когда вам это говорят, а тогда, когда за-

Интервью с Ричардом ГЭРРИОТом, основателем и главным дизайнером студии Origin и создателем драконидами Серена Ultima

родке. Нельзя, правда, его назвать совсем маленьким, но, тем не менее, делать там особенно нечего. Поэтому ничто не отвлекает от творческого процесса. Ну и потом, вся команда состоит из настоящих игроков, порой заигрывающих во что-нибудь особенно понравившееся до полусмерти и старающихся делать игры, которые были бы интересны им самим, как это ни банально звучит.

СИ: Новый проект, Ultima Ascension, действительно выглядит замечательно и привлек к себе уже достаточно внимания, однако в таком крупном проекте наверняка имеется еще много «белых пятен», до которых не докопались журналисты. Может быть, нам удастся что-то прояснить... Этот вопрос, наверняка, не дает покоя большей части фанатов Ultima прежних времен. В одном из интервью вы признались, что Ascension станет последней игрой, использующей в качестве главных персонажей Аватара и Лорда Бритиша. Действительно ли это так, и если да, что вы намереваетесь сделать с полюбившимися всем героями?

РГ: Я бы сказал так: Ascension станет последней игрой сериала, в которой взаимоотношения основных персонажей будут протекать по старым правилам. Все дело в том, как задумывались эти герои, как развивались их совершенно независимые сюжетные линии на протяжении последнего десятилетия. Думаю, что сейчас самое время внести некоторые поправки в линию отношений Аватар-Бритиш. Кто такой Лорд Бритиш? Это правитель земель Бри-

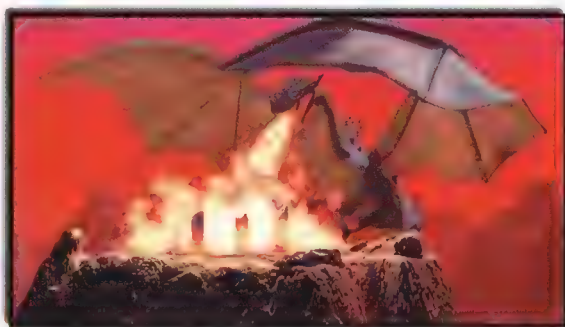


таннии, а Аватар всего лишь его верный слуга и соратник. В Ascension их пути разойдутся, и это будет последний раз, когда вы сможете увидеть их в тех же отношениях, что и в предыдущих играх. Мир Ascension гораздо живее моих прошлых игр, не считая Ultima Online, конечно же, и поэтому у нас есть свобода выбирать любую модель, которая нам понравится.

СИ: Значит, вы все же не собираетесь убивать главных героев, как это сделали с пер-



Сергей ОБВИННИКОВ



ходит солнце и становится темно? Что он должен чувствовать, когда видит монстра, который не набрасывается на героя сразу, а пытается заставить его совершить выпад первым, чтобы с большей вероятностью отразить его и самому провести молниеносную атаку? Надо признаться, что после легкомысленной и какой-то неправильной **Ultima VIII Pagan** ко всему этому сложновато привыкнуть. А герой, несмотря на всю трехмерность и наличие в игровом мире всяческих мостиков, платформочек и прочих мест для выполнения акробатических упражнений, не только не опускается до уровня Лары Крофт, но и попросту позволяет не затрагивать аркадных моментов и прыгает сам, на ту длину, которая необходима, и на такую высоту, которая достаточна. Впрочем, если хотите, можно все отключить и прыгать на манер этой замечательной красавицы самостоятельно. Мир **UA** намного больше, чем размеры **Pagan**, но несколько меньше седьмой **Ultima**. Разумеется, в сравнение с гигантскими просторами **UO** он также не идет, но не забывайте — ведь теперь все в 3D. И никакого multiplayer. Особенно хороша система магии — отточив ее множественными переделками, Origin смогла наконец представить удобную при использовании и все-

ма эффективную систему. Герой будет овладевать новыми заклинаниями постепенно, и при этом старые, уже выученные, все еще будут ему полезны,



потому как могут быть достаточно мощны и не требуют большого количества времени для синтеза — не станешь

сонажем Марка Хэммила в **Wing Commander Prophecy**?

РГ: Нет, нет. Я полагаю, в следующих сериях игры все еще сможете встретиться с этими героями, но и роль будет совершенно иной и не будет напрямую соотноситься с целью нового героя. Нет, о нем пока говорить рано.

СИ: Также ходили слухи о том, что в девятой части **Ultima** мир Британии будет полностью уничтожен. Что это будет игра без традиционного happy end'a. Насколько оправданы такие рассуждения?

РГ: Что я действительно хотел сделать, так это уничтожить Британию раз и навсегда, потому что сам ее мир уже порядком поднадоел как мне самому, так и игрокам. Более того, его традиционное построение просто-напросто мешало создать что-то по-настоящему новое. Но в процессе работы над **Ascension** мне пришлось столько раз выслушивать жалобы типа: «Нет, нет, только не это! Пожалуй-ста, оставь любимую Британию в покое!», что я



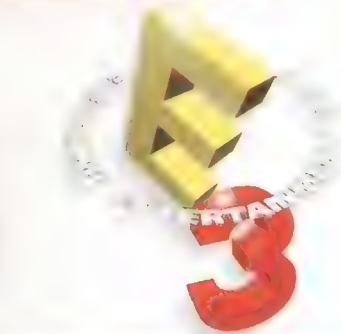
Новинка в жанре 3-D action!
Множество уровней, масса монстров, леденящие кровь звуки злобных чудовищ достойных пули...



новости бесплатная лотерея www.akella.com

МОСКВА ул. 2-я ФРУНЗЕНСКАЯ д. 10 корп. 1
(095) 242-0323, 242-8898, 742-4019, 742-4023.





понял — некоторые любят созданный мною мир больше, чем я сам его люблю. Поэтому пришлось пойти на компромисс, а именно, создать несколько сценариев, ведущих в игре к различным концовкам. Возможно, их будет даже не два, а больше. В любом случае, мысля глобально, в одном случае вы можете выиграть, но мир, в котором происходят события, все равно погибнет, и Британия перестанет существовать, а в другом вы сможете выиграть, но вдобавок еще и спасти мир. Это вполне возможно, поскольку основная цель — победить Guardian'a, не зависит от того, останется ли в живых Британия.

СИ: Проект Ultima Online вызвал огромный интерес, и несмотря на многочисленные неурядицы этого фэнтезийного сетевого сообщества, игра стала необычайно популярной. Какое будущее ждет фактически новый сетевой сериал, что станет с первой UO, какими новостями об Ultima Online II вы можете поделиться с нами?

РГ: Хотите знать про Ultima Online II? Да вот она, практически перед вами. Игра будет основана на движке Ascension, и нашей основной задачей станет даже не производительность трехмерного движка в онлайн-новых условиях, а обеспечение максимально возможного баланса между тысячами игроков. Что для нас особенно важно, это то, как можно сделать игру простой, не делая ее примитивной. Для этого мы собираемся намного плотнее заняться системой умений и способностей героев, причем, все это одновременно с работой над Ascension, фактически параллельно. В том-то и прелесть, что две игры, основанные на одной истории, на одном мире, могут быть такими разными. Если в одной вы начинаете человеком, имеющим доступ лишь к ограниченному количеству заклинаний, способностей и прочих вещей, связанный прежде всего с опытом, то в Ultima Online вам с самого начала предоставляется в распоряжение мир с такой сложной системой взаимоотношений, что вы попросту терзаетесь в нем. Хотя в обоих случаях развитие идет от простого к сложному. В Ultima Online II мы попробуем сформировать такой мир, в котором всем будет приятно находиться, который не будет слишком строг к новичкам, в котором вам навряд ли удастся запутаться во многочисленных опциях интерфейса.

СИ: В чем же будет выражаться новая система? Будет ли она развиваться по той же схеме, как и в обычных RPG, рассчитанных на одного игрока, будет ли она скопи-



рована с базовой системы skill'ов в Ascension?

РГ: Методику накопления опыта в ролевых играх можно представить с точки зрения любого другого жанра компьютерных игр. Вот, к примеру, real-time стратегии. Вы строите базу, но ведь делаете вы это не сразу, а постепенно, постройку за постройкой. Потом добавляете какие-то усовершенствования, возводите систему обороны, производите техническую революцию и штампуете более совершенную армию. Все строится точно так же, как и в классической RPG — от простого к сложному. Что касается систем, то не думаю, что мы будем использовать Ascension в качестве базы. В Ultima Online, как мне кажется, отлично построены все нюансы профессий, и мы просто постараемся их несколько рассортировать, сделать удобными для применения и, разумеется, построим некоторую «лестницу», которая будет вести героя через различные простые навыки к сложным умениям. Разумеется, необходимо будет и разгрузить интерфейс, поскольку в данном случае старый интерфейс Ultima Online совершенно неприменим. В Ultima Online II вместо длинных списков умений, которые нужно было применять к предметам, вам достаточно будет лишь направить на предмет курсор и щелкнуть правой кнопкой мыши, чтобы вывести список всех доступных действий с данным объектом.

СИ: Ultima Online и «просто» Ultima — совершенно разные игры, причем, все они явно сделаны с большой любовью. Однако невольно начинаешь интересоваться такой вопрос — в связи с тем, что две отличные RPG, сделанные одним человеком, получились такими разными, может ли он отдать предпочтение одной из них. Иными словами, какой путь в жанре, вами же фактически созданном, кажется более интересным и в каком из миров хотел бы поселиться сам Ричард Гэрриот, будь у него такой шанс.

РГ: На этот вопрос очень сложно ответить. Двадцать лет назад я начал делать компьютерные RPG. Разумеется, игрались они исключительно в single player-режиме. Тогда они казались необычайно сложными и продуманными, в них, можно сказать, заключалась вся компьютерная мудрость того времени. Однако, оглядываясь на сделанное два десятилетия тому назад, я понимаю, что все те игры были необыкновенно просты и даже примитивны как по замыслу, так и по реализации, не говоря уже о графике и тому подобным вещам. В ролевых играх я люблю сюжет, однако создать его для сетевой RPG — поистине пока невыполнимая задача. Одно дело учесть интересы одного героя, но когда их становится несколько тысяч, и все живут в мире одновременно, любая сюжетная подоплека попросту разрушит хрупкий баланс. Думаю, что сетевые игры пока просто физически не могут дорасти до

комплексности и событийности сюжетных линий в обычных RPG для одного игрока. Именно поэтому я не могу выбрать для себя мир, поэтому я и продолжаю до сих пор пытаться делать игры. Мне нравится сюжет, но мне нравится и свобода. Что еще мне нравится в single player, чего многопользовательская игра точно никогда не даст, это то, что я — главный герой, я — настоящий рыцарь, я могу спасти мир, и больше никто этого сделать не может. Я — царь горы, и никто не может помешать. Во многопользовательском же мире ничего подобного не испытаешь, более того, в одиночку победить там нельзя. Потому-то я и считаю, что одиночные игры не исчезнут никогда, и никакое сетевое сообщество не сможет отнять у людей жажду виртуальной славы. Нет ничего страшного в том, что, кроме меня самого, никто не знает, что я — герой, просто я сам это ощущаю, и персонажи моей любимой игры тоже хором утверждают, что я крут. А что может доставить больше удовольствия?

СИ: Вынужден полностью согласиться. Но давайте немного отойдем от темы Ascension. Origin является владельцем двух, наверное, самых популярных сериалов компьютерных игр в мире — Ultima и Wing Commander. Я могу даже не спрашивать, понятно, что компания намеревается продолжать развитие этих сериалов. Но значительно больше интересует то, собирается ли Origin работать над какими-то совершенно новыми проектами?

РГ: Разумеется. Сейчас, к примеру, с моим активным участием готовится одна пока что не анонсированная игра, которой мы планируем устроить небольшой переворот на игровом рынке. Мы экспериментирем с новыми жанрами и хотим добиться интересных результатов, несмотря на определенную долю риска, поскольку мы понятия не имеем, как публика может воспринять такой тип игры. Помимо этого, у нас еще есть Crusader, который пока что не дорос до уровня Wing Commander или Ultima, но очень этого хочет. Поэтому сейчас одно из наших подразделений работает над многопользовательским сетевым Crusader'ом. Вдобавок к этому сериал Privateer, который из приложения к Вселенной Wing Commander превратился в совершенно самостоятельную игру, также собирается прыгнуть в сетевое пространство. Следующий Wing Commander также будет снабжен немалыми сетевыми возможностями, причем, вполне возможно, они не ограничатся обычным deathmatch. К сожалению, о чем-то конкретном говорить пока рано, потому что все эти игры пока что даже окончательно не определили свою форму.

СИ: Большое спасибо за интересную беседу. Будем ждать от Origin новых проектов.

PERFECT DARK

N64

Golden

Eye — лучшая игра года, между прочим. По мнению достопочти-ых академиков новообразованной академии интерактивных искусств(или что-то вроде того). Именно во время E3 Golden Eye, творение английской Rareware, удостоился такой чести, именно во время E3 максимум внимания был прикован к новому проекту команды, подарившей нам эту прекрасную игру. Какое удивительное совпадение — новая игра во многом похожа на свою знаменитую предшественницу. Но, кстати говоря, совсем не в том, чего от нее ожидали.

Будучи единственным по-настоящему засекреченным проектом, приготовленным для первого показа только для E3, **Perfect Dark** производит именно то впечатление, на которое в Rare и рассчитывали. Поскольку компания потеряла, к сожалению, лицензию на производство интерактивной «бондианы», дизайнерам-оригиналам пришлось немало потрудиться, чтобы создать сюжетную линию для новой игры, причем такую, чтобы заинтриговывала ничуть не меньше, чем история про «золотой глаз». Несмотря на то, что тематика, близкая к 007, просто-таки напрашивалась, и типичное продолжение-сиквел можно было сделать весьма и весьма легко, товарищи из Rare, как всегда, пошли своим путем. Вместо шпионского боевика они предложили нам шпионский боевик с научно-фантастическим сюжетом. Но обо всем по порядку.

На стенде Nintendo прямо в самом центре, на стыке всех секций возвышалась совершенно черная конструкция. Поскольку оформление как-то не увязывалось с типичной нинтендовской палитрой, павильончик сразу бросался в глаза. Еще примечательнее и интереснее была надпись на борту, которая коротко и ясно гласила, что где-то внутри (если вы сможете отыскать вход) демонстрируется игра под названием **Perfect Dark**. А надо сказать, что буквально за три или четыре дня до открытия E3 компания Rare на своем собственном интернетовском сайте начала крутить рекламу о проекте, который характеризовался следующими словосочетаниями: «Он темный. Очень темный. Это **Perfect Dark**». Так что мы были в курсе и не проворонили. Ну, а внутри оказался небольшой уютный кинозал с отличным стереозвуком и пятиминутным демонстрационным роликом новой игры. И знаете, какой была первая реакция зала на прокрутку начальных кадров? Аудитория чуть не легла со смеху. И действительно, было с чего посмеяться.

Итак, 2023 год. Не самое отдаленное будущее. Главный герой — Жанна Дарк(первая порция здорового смеха), по прозвищу **Perfect Dark** (вторая порция здорового смеха). Она — суперсекретный правительственный агент. Ее задание — произвести инспекцию территорий, принадлежащих крупнейшей корпорации DataDyne. Больше всего радости вызывает элегантное проведение аналогий с одной небезызвестной француженкой, при помощи которой, как теперь всем известно, можно избежать уплаты налогов. Но это еще полбеды — самое

интересное дальше. В процессе обследования помещений корпорации в Каррингтонском институте наша героиня обнаруживает признаки внемозной цивилизации, причем, даже не одной, а нескольких. Инопланетяне, оказывается, бывают не только плохие, но и хорошие. Плохие — это те, которые бегают и стреляют из невиданного оружия, а хорошие, как правило, лежат на койках без сознания, хотя порой случается, что в целях конспирации они меняются местами. Одним словом, какой-то X-Files посреди XXI столетия.

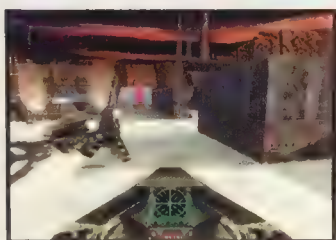
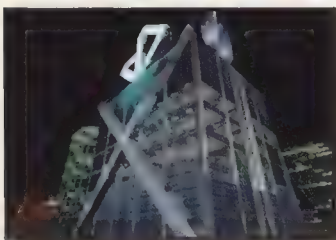
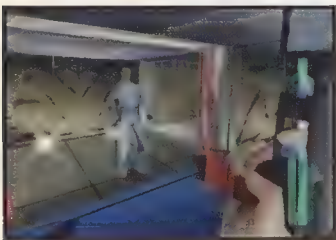
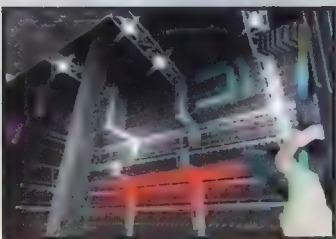
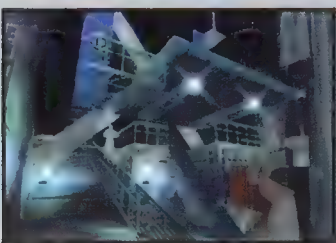
Помимо своих сюжетных изысков игра будет бить несчастного поклонника Golden Eye в самое сердце своими графическими прелестями. Впервые для платформы N64 Rare использует в новом проекте гигантское количество совершенно уникальных технологий. В их число входят особые методы текстурирования, совершенно уникальная система освещения и движок, способный творить чудеса с интерактивностью уровней. Также впервые на Nintendo 64, не имеющей даже звукового сопроцессора, появится высококачественный звук(и это, судя по уже озвученным кадрам игры, сущая правда), записанный вдобавок в стандартах Dolby Surround.

Серьезно изменится и набор оружия. Вместо винтовок вам в руки дадут что-то помощнее и потише(А! тоже намеревается быть на высоте), а количество всяческих дополнительных полезных предметов также будет весьма велико. Отныне некоторые типы мин вы сможете использовать не только для подрыва емкостей с газами и бензинами, но и для открытия себе пути сквозь стены и прочие неприятные препятствия. Одним словом, **Perfect Dark** — это не просто Golden Eye 2. Это целый новый мир. Вот только появится игра еще совсем нескоро, ориентировочно весной или летом 1999 года. А к этому времени мир уже узнает, что такое Dreamcast. Хотя, конечно, на популярности **Perfect Dark** это вряд ли серьезно скажется.

СИ



Платформа Nintendo 64
Возраст: 3+ Action
Издатель: Nintendo
Разработчик: Rare
Дата выхода: 1997
Мультиплеер
www.rareware.com



АКЕЛЛА™

Триллер
ИНОПЛАНЕТЯНИНА

Одноглазая инопланетная сосиска терпит крушение посреди свиной фермы...

gold pod
на русском языке

Расширенная версия! +16 новых трасс! +8 новых автомобилей! Поддержка 3DFX и MMX.

новости бесплатная лотерея
www.akella.com

HEAVY GEAR II



Страна Игр июль 1998

Роботами



Карта-симулятор роботов
Издатель: Activision
Разработчик: Activision
Дата выхода:
конец 1998 года
Интернет:
www.activision.com

Heavy Gear II, прежде всего, порадовал совершенно новым движком, который будет использоваться также и для Interstate'82 и для некоторых других проектов компании.

теперь увлекаются все, и на сложном, наполненном конкурентами рынке все продолжают появляться новые звездочки прогресса. Но старые воюки не сдаются. И Activision в их числе. После не слишком-то удачного дебюта с **Heavy Gear**, компания наконец-таки взялась за дело, и теперь на своем стенде, в одном из самых многолюдных мест Западного павильона, показала результат своей работы. То есть, **Heavy Gear II**. На удивление, игра совершенно не похожа на первую часть и поражает своим великолепием.

Для того, чтобы привлечь зрителей, компания выставила на стенд гигантского картонного робота метра в четыре высотой и снабдила выставочные компьютеры небольшой сетью, чтобы задалые поклонники **Heavy Gear** смогли сразиться друг с другом в бета-версию **HG2**. Задумка, несомненно, удалась, так как именно эту часть экспозиции посетило максимальное количество народа. Кое-где было даже пустынно, к примеру, у рекламного щита Quake II и компьютера с последним творением iD Software. На эту «мелочь» никто даже не обратил внимания, тем более, что ребята из iD выставку проигнорировали, по крайней мере нигде на официальных мероприятиях Activision так и не показавшись. А люди ждали хоть кусочка, хоть намека на Quake III. Видимо, секретность в результате оказалась превыше всего. Впрочем, вероятно и то, что показывать было нечего, а после выхода Unreal вся команда iD перешла на другие темпы производства и готовит что-то по-настоящему особенное. Но речь не об этом.

Heavy Gear II, прежде всего, порадовал совершенно новым движком, который будет использоваться также и для Interstate '82 и для некоторых других проектов компании.



При этом удивительно, что разработчики в данном случае решили не оригинальничать, как некоторые другие производители движков, и основной упор сделали на количество полигонов и производительность. Грубенько, так, нахальненько, но зато эффективно. Разумеется, показанная версия шла на Voodoo2, причем, наверняка в SLI-режиме, но производительность просто потрясала. При том, что на каждого робота тратится в среднем от 2 до 3 тысяч полигонов, скорость работы системы была весьма стабильна, и **Heavy Gear II** выдавал порядка 60 кадров в секунду. И это на совершенно не отлаженном, далеком от совершенства движке, которому от роду всего полгода. Правда, помнится, компания 3Dfx обещала, что с ее новыми картами будет вполне преодолим и рубеж в 5 тысяч полигонов на персонаж... но это было давно. О детализации в **HG2** можно сплести песни и рассказывать сказки, однако суровая реальность та-

кова: робот представляется уже не в виде нескольких нескладных кубиков, налезавших друг на друга при движении и отчаянно мешающих ему быть похожим на робота, а имеет совершенно нормальное телосложение, элегантен и, разумеется, очень быстр. Отлично выверен и ландшафт, в реалистичности коего также не приходится сомневаться. Наконец-то исчезла вечная градация подобных симуляторов на «горы» и «не горы». Теперь на поверхности земли встречаются холмики, пригорки, насыпи, скалы, впадинки, овражки и даже ущелья — так что все это вполне похоже на реальную жизнь, а удовольствие от stalkивания противника парой метких выстрелов из чего-нибудь крупнокалиберного с края большого ущелья мало с чем сравнится. Разве что со вскакиванием тонких, как иголки, пулей из скорострельного автомата или с мгновенным уничтожением при помощи мощной ракеты. И раз уж мы за-

Интервью с Сергеем Овчинниковым, менеджером Activision, о Heavy Gear II (Hank Harding)



СН: Наилучшее сравнение с самым популярным, по мнению многих, количеством игроков по поводу появления **Heavy Gear II**, с которым связано что-то вроде легенды. Известно, что эта игра работает на системах с процессорами Pentium и процессорами 486, но мы хотим узнать побольше об игре. Как насчет того, чтобы сообщить какие-то детали?

ХХ: Наверное, потому что Quake 3 — чуть ли ни единственная запланированная и не выставленная здесь игра, меня уже завалили кучей вопросов о ней. Хорошо. Все, что я могу сказать это то, что работа над игрой продолжается, и что iD полны решимости действительно совершить технологический переворот в жанре 3D Action. Вообще, они больше охотны общаться со своими приятелями в Интернете, чем со мной, и поэтому вы узнаете новости быстрее, если таковые появятся.

СН: Activision сегодня стала настоящим королем 3D Action, и с таким количеством игр, как Quake, Quake 2, 3D, вы можете надеяться на то, что вы сможете сделать больше. Действительно ли компания 3D является сегодня основным направлением, которое намерена развивать в ближайшие годы?

ХХ: Это действительно так. Мы делаем все возможное, чтобы лучше представить жанр извращенно: по нашей маркой. Об этом знают немногие, но Activision не просто иногда публикует игры iD, но имеет с этой командой контракт на шесть их ближайших игр, так что вы можете не беспокоиться, лидерство наше весьма и весьма прочное. С другой стороны, мы совсем недавно купили Raven Software, компанию, которая ответственна за

Heretic и Hexen и которая сейчас делает для нас совершенно необычную версию 3D Action — Heretic II с видом от третьего лица. Нам кажется, что эта игра вполне может произвести небольшую революцию в жанре. Еще одна игра этого жанра — Soldier of Fortune, основанная на одноименной лицензии и создаваемая на базе движка Quake 2.

СН: А что станет с SIN после того, как Ritual окончательно окунется в структуру Gathering of Developers (эта компания является одной из восьми основателей GOD — прим. авт.)? Планируете ли вы в какой-либо форме продолжить сотрудничество с ними?

ХХ: Несмотря на то, что Ritual вскоре завершит общение с нами, Activision владеет всеми правами на выпуск продолжений игры SIN и поэтому может в случае успеха оригинала воспользоваться услугами программистов и дизайнеров из Ritual или же любой другой компании. Как вам известно, структура GOD не вполне строга, и поэтому разработчики, входящие в альянс, вполне создают игры не только для GOD, но и для других издателей.

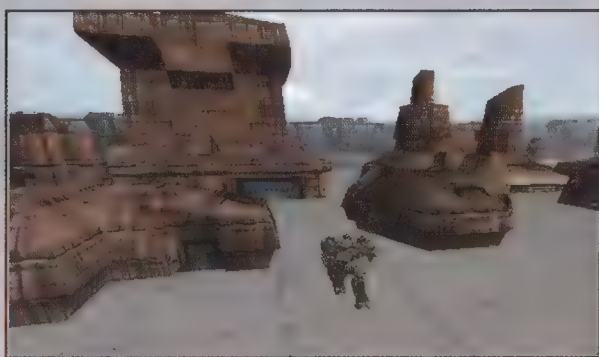
СН: Как вы оцениваете успех первой части Heavy Gear и каковы, по вашему мнению, шансы второй серии и всей Вселенной в целом?

ХХ: Как и любой другой новый проект, основанный на далеко не самой популярной лицензии, Heavy Gear и не должен был иметь гигантского успеха. Однако, продажи игры были достаточно высокими, а отзывы в целом положительными. Разумеется, нас такое положение дел не устраивало, и поскольку Heavy Gear с самого начала рассматривался как

Сергей ОВЧИННИКОВ



...робот представляется уже не в виде нескольких нескладных кубиков, нелезающих друг на друга при движении ..., а имеет совершенно нормальное телосложение, элегантен и, разумеется, очень быстр...



говорили о ракетах, то пора вспомнить и о взрывах. Вы будете, конечно же, смеяться, но я скажу, что взрывы здесь тоже сделаны не так, как «везде», и, во-первых, моделируются с особой точностью, а во-вторых, необычайно красивы. Приятно также и то, что останки робота после свершения злодеяния частично останутся на месте катастрофы, а частично разлетятся по окрестностям. Разработчики обещают, что кое-какие детали можно будет собирать и потом использовать, так что использование чрезмерно мощных ракет, уничтожающих все и вся, будет серьезно ограничено — кому хочется терять прибыль.

Multiplayer, представленный на выставке, оказался чрезвычайно приятен благодаря уже перечисленным осо-

бенностям, и потому вызывал у меня исключительно положительные эмоции, перешедшие в легкий восторг после того, как мне улыбнулась удача и буквально за минуту-другую удалось несколько раз прибить имени того американского журналиста то ли из PC Gamer, то ли еще откуда-нибудь. Правда, он потом отомстил. И настроение испортилось. Но, к счастью, не настолько, чтобы написать отрицательную рецензию. Весьма радует, когда разработчики умеют признавать свои ошибки. А уж когда умеют исправлять — тут вообще нет слов. Остается только рейтинги высчитывать.

любимые игры, входящие в этот пакет?

ХХ: К сожалению, пока мне нечем вас обрадовать. В ближайшее время мы выпустим черию Zork: The Grand publisher на DVD, что должно быть достаточно интересно, поскольку мы ourselves много элементов и качество раскрасили ее, однако это, конечно, не является заменой полноценному новому приложению. В будущем, конечно же, мы сделаем еще одну или несколько игр, посвященных этому миру, но пока что таких планов нет.

СИ: Напосторок один единственный простой вопрос: когда же, наконец, выйдет этот фантастическое человекоподобие уже замучило его ждать.

ХХ: Думаю, что мы все-таки выпустим игру этим летом. Дата выхода назначена на август, так что ждать осталось не очень долго.

СИ

многоговячий проект, работа над ним началась сразу после выхода первой части. Как вы могли видеть, это полностью новая игра, которая создавалась специально для этой платформы. И игра стала выглядеть много лучше. В итоге есть книги и частые выпуски, но у нас будет очень и очень хорошая игра, именно эту мы планируем перенести на компьютерные платформы.

СИ: А как вы относитесь к попыткам Sierra и Dugan? Они же не «близкие коллеги» (как вы сами говорите) создали новую игру, и в результате в которой получается, что они не могут играть в свою собственную игру, а вы можете играть в чуждую?

ХХ: Я думаю, конечно, покажет, хотя я лично абсолютно уверен, что это практически невозможно. Да, Sierra выглядит хорошо, но наша игра, несмотря на то, что она находится еще в ранней стадии разработки, уже выглядит намного сильнее. В любом случае, Sierra считается сильной компанией, она является сильным конкурентом, и мы всегда с удовольствием относимся к их проектам.

СИ: Визитной карточкой новой Activision, наряду с играми жанра 3D Action, являются игры драггера сериала Zork. Нам очень интересно, планирует ли ваша компания выпустить компью-

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
оружия
стрелковое
оружие

ПИРАТЫ
история морского разбоя

ДИВЕРС
содержит 1000 вопросов и ответов

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
оружия
стрелковое
оружие

САМ
содержит 1000 вопросов и ответов

ЭЛЕКТРОНИКА

БЫСТРАЯ
ДОСТАВКА В
РЕГИОНЫ!

Выгодные
условия
для дилеров!

Более 1000 НАИМЕНОВАНИЙ
CD ROM и VIDEO CD!

МОСКВА

КУЗНЕЦКИЙ МОСТ 18
МАГАЗИН "РЭЛИС" тел.928-0431
ул.Мясницкая д.20
"ДОМ ИГРУШКИ" тел. 238-0096
ул.Большая Якиманка д.26
Компьютерный салон "СОЛЯРИС"
ул.Солянка 19 стр.1 тел. 230-6057
Детский мир "ПЕЛЕНИ"
Рублевское шоссе д.20 корпус 1
Детский мир "ПЛАНЕТА МАЛЫШ"
ул.Перовская д.31
"ДОМ КНИГИ" на Новом Арбате
секция 8
Компьютерный салон "ИНФОРТ"
пр-т Буденного д.1/1 тел.365-3381
Магазин "ОПТИКА" тел.247-9155
Комсомольский пр-т 24/2
Компьютерный салон "МАРВИ"
ул.Посадка д.6 тел. 206-8057
МАГАЗИНЫ фирмы "КОМПЬОЛИНК"

РОССИЯ

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:
СП Дом книги на Невском,
ООО"ЛАДИС" тел.291-7924,108-4777
ООО"RACHEL" тел.210-4452
ООО"ЛАЙТ-ПРО"тел.311-8312
НОВОСИБИРСК:
ЗАО"ЛЕМ ПЛЮС" тел.46-4397
ЕКАТЕРИНБУРГ:
"ТИМ"Id. тел.42-4779
ТОЛЬЯТТИ:
ТД"КАРАВЕЛЛА"
б-р 70 лет Октября, 47
ЧЕЛЯБИНСК:
"КОМПАКТ-СЕРВИС"тел.(35-12)
37-1452
КАЗАНЬ:
"САН-МУЛЬТИМЕДИЯ"тел.75-5615
АБАКАН:
"ФТМ-ОФИС" тел.4-4691
ЧЕРЕПОВЕЦ:
"СКИФ"магазин, пр-т Победы, 159
БЛАГОВЕЩЕНСК
"Эстел" 44-4846
ВОЛГОГРАД
Клуб любителей компьютерных игр
34-3576
ИРКУТСК
Торгово-выставочный зал "Меркурий"
53-2377
КАЛИНИНГРАД
"Вест-Инвест" 46-7068
ПЕНЗА
ГКЦ "ГОСНИТИ" 52-3388
РИГА
Ул. Аудео 7/9 "Arcade" 22-3487

НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
СИСТЕМА СКИДОК



новости бесплатная лотерея

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

N64

Страна Игр июль 1998

Nintendo

— самые большие консерваторы по поводу собственного присутствия на E3. Если память мне не изменяет, то на прошлой выставке компания имела точно такой же стенд, как и в этом году. Все тот же стиль а'ля грандиозность замыслов и воплощение мечты (хотя теперь о мечтах говорит совсем другая компания, которая разместила свои знамена буквально в сотне метров от гигантского стенда Nintendo), все тот же бесконечный Марио и настоящая пропасть игр. Еще более традиционна компания в отношении с неамериканской и неапонской прессой. После десятиминутного разговора с миловидным представителем компании я получил рекомендацию узнавать обо всех новостях из прес-релизов сайта www.nintendo.com. Хотя приятно хотя бы то, что представители различных PR-отделов вежливо выслушали и все-таки поделились стандартным press-kit'ом. Признаться, ничего другого я и не ожидал, но все же была надежда, что Nintendo перед лицом неудач в Японии и не слишком головокружительного успеха в США все же обратит свой взор и на Европу. А между прочим, бум продаж премьеры приставки в Англии и других европейских странах закончился буквально через пару месяцев после оной. Но хватит о грустном, набор игр на стенде даже убийным назвать — и то будет скромно.

Центральное место в порядке подновленном ряду творений Nintendo сотоварищи занимали два проекта — **Legend of Zelda** и пока что совершенно мистический **Perfect Dark**. Если первая игра была показана в если не в близком к законченному, то, по крайней мере, в



играбельном виде, то вторая спряталась за закрытые двери и даже не захотела демонстрироваться широкой публике, на откорм которой был выброшен порядочного размера демо-ролик, о впечатлениях о котором читайте в соответствующей статье. О **Zelda** же разговор особый.

Несмотря на то, что мы уже неоднократно писали об этой игре, обсуждая очередные сдвиги графиков работ, коря Nintendo за неторопливость и восхваляя достоинства грядущего хита, который, будь он выпущен года полтора назад, мог бы кардинально изменить ситуацию для Nintendo на японском рынке. Но, как это ни странно, «живьем» **Zelda** впервые удалось увидеть лишь теперь. Тут позвольте на секундочку приостановиться, поскольку к восприятию информации подобного рода всегда не мешает подготовиться.

Ожидание, а тем более долгое, никогда не сказывалось на фанатеющих игроманах положительным образом. Обычное дело — именно к моменту выхода игры желание проводить с нею время просто пропадает. Похоже, что нечто подобное испытывает игровое сообщество по отношению к **Zelda**. Несмотря на то, что игра явилась американскому зрителю впервые, особенного шума за пределами околониентендовских источников она не наделала, да и нельзя сказать, что бы привлекла большое внимание. Поразительнее же всего то, что игра предстала перед глазами верных поклонников в несколько ином виде, чем она им могла представляться. Что совсем

не значит, что **Zelda** от долгого времени разработки превратилась в плохую игру. Скорее, сказался этот самый фактор ожидания чего-то чрезмерного. А посему некоторых игроков постигло разочарование. **Zelda** — это всего лишь игра, хотя и очень хорошая, так что не стоит ожидать от нее чудес. Но и провала ждать не придется.

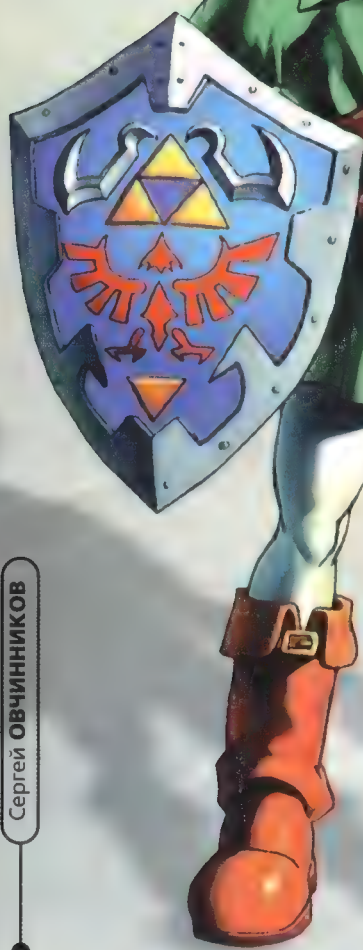
После часа, проведенного перед телевизором наедине с магией великого (и это бесспорно) Shigeru Miyamoto становятся предельно понятны две вещи: **Zelda** не похожа на Mario 64, а демонстрационной версии, показанной на E3, еще придется немного «подрасти», чтобы превратиться в культовую игру. От полного варианта игры версия E3 отличается малостью — полным отсутствием связности — одного из важнейших компонентов будущей игры. Как выяснилось позже, во время одной из пресс-конференций Shigeru Miyamoto, который, кстати, в этом году получил престижный приз за огромный вклад в дело развития игровой индустрии от нашего игрового «Оскара», вручаемого как раз во время E3, **Zelda**, несмотря на то, что сама игра завершена уже на 90 процентов, еще ни разу не предстала перед создателями в цельном виде, иными словами, никто пока еще кусочки игры вместе не соединял. То, что было вполне понятно в Mario, в **Zelda** совершенно



WWW.LANDLAD.RU

Сергей ОБВИННИКОВ

046



неприемлемо, и, наверное, отчасти поэтому игра некоторым посетителям не понравилась или вызвала лишь сдержанный восторг. Посетителям предлагалось «поиграть» в отдельные уровни, выборка которых, правда, не вызвала никаких нареканий. На выбор предлагалось попробовать себя в путешествиях по различным ландшафтам, по подземельям и запутанным лабиринтам, а также поспрашивать с боссами. В каждом из таких «режимов» существует по доброй десятке «сцен». Последние сомнения в масштабах **Zelda** рассеялись. В контексте организации выставки нельзя не отметить приятную деталь — очереди на «поиграть» на стендах практически не было, так что у меня лично выдавалась возможность заскакать на стенд Nintendo каждый раз, когда выдавалась свободная минутка между встречами, и играть, разумеется, в **Zelda**.

Нельзя не отметить то, что игра выглядит не только не хуже того, что можно было бы от нее ожидать, но и, как показалось, несколько лучше. Удивила графика — ее нельзя назвать революционной, но обилие текстур на уровнях поражает, технологии освещения в реальном времени радуют, а анимация приводит в восторг. На одном из уровней можно немного потренироваться катанию на лошади. В небольшом загончике вы можете вдоволь покатайтесь и напрактиковаться в прыжках через барьер. При этом действии на экране появляется некий индикатор сил лошади, состоящий из морковок и показывающий вам, фактически, что сейчас можно делать, а что — нет. К примеру, прыгать через барьер лошадка будет лишь при наличии полного морковного счастья (поможет вездесущая контекстная кнопка **B**), а чтобы поскакать быстрее, вам придется также свериться с наличием подобного «топлива». Лошадь в **Zelda** — самый совершенный NPC в игре от Nintendo, так что когда игра выйдет, не советую вам бесконечно мучать своего четверокопытного друга.

На больших открытых ландшафтах монстров пока нет, однако, на широких степных просторах гуляют на воле табун лошадей. Ну, не табуны. Однако, одиночки явно попадают. Управление почти что идеально — герой подчиняется вашим действиям беспрекословно, и никаких проблем, как правило, не возникает. Контекстуальная кнопка **B** показывает все свои возможности — такого обилия разнообразных действий, обеспечивающихся лишь одним устройством контроля, нет нигде. Фактически, перед нами универсальный аналог клавиатурного управления в RPG — только куча «горячих клавиш» заменена одной, ввиду необходимости экономии 14 несчастных кнопок, которым должны быть доверены все функции по управлению героем. Единственное



не слишком приятное ощущение в этом случае бывает связано с большими битвами, в которых, по мере смены оружия и продвижения по полю боя, герой иногда совершает неприятные ошибки, именно связанные с использованием кнопки **B**. Случается, что она чересчур резко меняет свое назначение и переходит в какой-нибудь режим, разумеется, не предупредив хозяина. И тогда вместо хука справа вы сделаете кувырок налево, образно выражаясь, разумеется.

Еще одна легкая проблема связана с камерой. В **Zelda** камера — одна из самых лучших в теперешней индустрии вида от третьего лица, что не мешает ей порой показывать не вполне удачный вид. Неприятности, в основном, проявляются в сражениях с несколькими противниками. Глубина изображения, быть может от странного экрана, а может быть, и из-за внутренних проблем, достаточно сложно высчитывается, и поэтому попасть по какому-нибудь вертящемуся небольшому монстру порой бывает весьма трудно. Вот и машет Линк дубиной или мечом во все стороны, пытаясь по кому-то вдарить как следует. Стыдно признаться, но порой вдарить хочется по хваленному геймпаду.

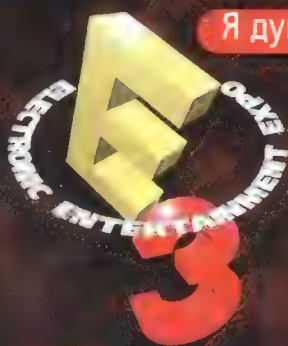
Монстры необыкновенно разнообразны — в **Zelda** вы встретите как тучи хищных растений, мощных и мерзких пауков, так и представителей фауны мира иного — скелетообразных тварей и зомбированных рыцарей. В стандарте Линк предпочитает

драгаться при помощи меча, лука, длинной палки наподобие бейсбольной биты (с зашитыми магическими свойствами), а также применяет разного рода бомбы. Стоит бросить такой подарочек в морду врага — и удовольствие в виде дымящейся кучки косточек вам гарантировано. Особенно крупным представителям мира монстров можно прямо-таки скармливать бомбы — особенно хорошо это происходит с дракончиком, выплывающим прямо на вас из лавы. Слишком уж соблазнительно он раскрывает свою огромную пасть. Так и хочется бросить в нее чего-нибудь горячительного.

Создатель игры, вдоволь наслушавшись замечаний по поводу несовершенства камеры, пообещал, что к моменту выхода **Zelda**, намеченному на 23 ноября, как раз на начало предновогодних распродаж, он постарается справиться со всеми проблемами. Но вот еще с одной он может и не поспеть — игра получилась настолько большой, что для ее окончательного тестирования может потребоваться куда больше тех трех месяцев, которые теоретически будут отпущены команде тестеров на отлов ошибок. Так что на вашем месте я бы не стал пока обводить день 23 ноября в календаре красным таким жирным кружочком. Отметить можно, но как-нибудь поскромнее. Или сформулируйте так: «**Zelda** выходит?!»



HEROES of MIGHT and MAGIC III: RESTORATION OF ERATHIA



Я думаю,

что в ближайшее время на свете может появиться новый вид спорта. Мировые чемпионаты будут проводиться ежегодно, поздней весной, и следующий пройдет на калифорнийском побережье. Какой вид спорта, спрашиваете? Бег с препятствиями по E3. В качестве препятствий выступают рюкзаки и сумки, набитые материалами для прессы, ну а бегать, по крайней мере, в Атланте, приходилось на весьма длинные дистанции. Думаю, что среди журналистов такой вид спорта должен стать весьма популярным, и у него большое будущее. Так вот, после пробежек на время по гигантским залам и стендам E3 начинаешь понимать, что на выставке чего-то не хватает. Не хватает игры, которую бы ты полюбил не за графику и звук, не за гигантское количество «наворотов» и не за «безумно умный» AI, а просто за то, что это отличная игра. На третий день нашего пребывания на E3 таковая, по крайней мере, для меня, нашлась. Неудивительно, что очередной мечтой стали **Heroes of Might & Magic III**.

Новое чудо от New World Computing показывалось в небольшом помещении, отведенном хозяйкой 3DO для двух последних игр New World. Если о первой **Might & Magic VI** мы знаем уже предостаточно (а некоторые специалисты даже успели пройти ее до конца), то новые «Герои» предстали перед нашим взором впервые. И не разочаровали.

После продолжительной беседы с Грегори Фултоном (Gregory Fulton), одним из ведущих дизайнеров игры, который любезно показал все окрестности и рассказал о **HMM3** чуть ли не все, что знал, мы поняли, что сериал будет достойно продолжен самой интересной пошаговой стратегией из всех, что когда-либо доводилось видеть несчастным геймерам типа нас с коллегой Завхозом.

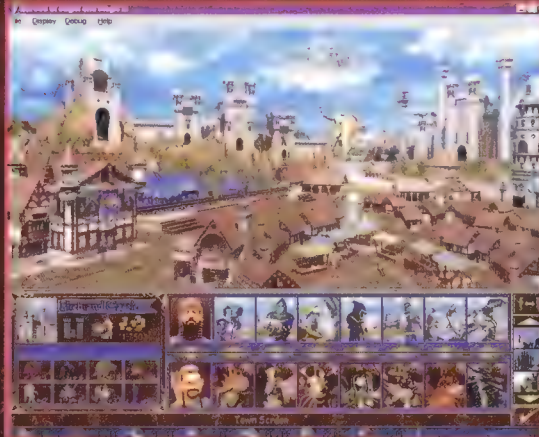
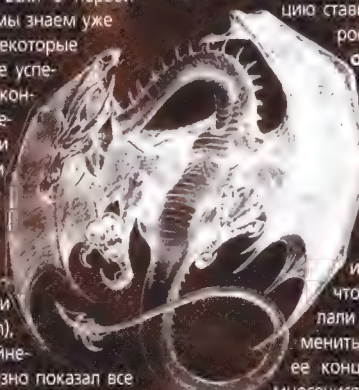
Сюжетно игра продолжает линию **Might & Magic VI**, составляя тем самым совершенно неразрывную тетралогия, начавшуюся еще в **Heroes of Might & Magic**. Как нам стало известно, разрабатываемый сейчас **Might & Magic VII** продол-

жит бесконечную историю, начавшуюся со знакомства со старшим представителем семьи Ironfist. Итак, королева Catherine Ironfist, узнав о смерти своего отца, решает отправиться в свои родные земли под общим названием Erathia. Добравшись до родного дома как раз вовремя, Катерина видит безрадостную картину - королевство со всех сторон атакуется старыми врагами, которые быстро продвигаются к столице, угрожая существованию государства. Разумеется, наша бравая героиня провозглашает себя правительницей и пытается во что бы то ни стало спасти землю своих предков от гибели. Весьма неприятным сюрпризом становится то, что монстры оживили отца Катерины и превратили его в жуткое демоническое существо, которое стремится покончить с Erathia, беря под командование все гигантские полчища монстров, которые только способно найти. Еще неприятнее то, что и на родной земле не все поддерживают «узурпаторшу», и многие влиятельные люди со своими большими армиями становятся под знамена ложного короля, который своими чарами внушает им то, что именно он является законным правителем. Вот в такую сложную ситуацию ставит вас и ваших героев завязка **Heroes of Might & Magic III**.

Главное в новой игре то, что вся или почти вся основная часть была оставлена практически без изменений, и все, что разработчики сделали для того, чтобы изменить игру, касается не ее концепции, а, скорее, многочисленных нюансов и моментов, которые ранее попросту были упущены из виду. В результате перед нами показывается все тот же гениальный **HMM**, но только улучшенный. Разумеется, жаждающим революций поклонникам это не слишком понравится, но, поверьте, изменений в игре такое количество, что впечатления от нее будут кардинально отличаться от тех, что вы испытывали, просиживая ночами за **HMM** или **HMM2**. Основу нововведений составили эксперименты New World с самыми героями. Все персонажи в игре максималь-

но индивидуализированы, и если ранее они отличались лишь парой параметров да классом, то теперь в распоряжении каждого будет изначально набор бойцов, несколько умений, комбинация которых и будет составлять личность, а также одну совершенно особенную специальную возможность, которая обозначит такие различия между персонажами в **HMM3**, что процесс выбора очередного работника теперь станет действительно весьма сложным и запутанным делом. Все, как с настоящими людьми, — кто знает, что у них на уме?

Еще одним замечательным нововведением в игре является уникальная система генерации характеристик персонажа. Уникальная, для пошаговой стратегии. Любая RPG знакома с этой «уникальностью» уже на протяжении десятков лет. Заключается она в том, что героев отныне можно одевать по собственному вкусу артефактами и предметами, которые вам удастся собрать на карте, купить, выторговать, выиграть и так далее. При этом выбираются не только различные амулеты, колечки, фенечки и прочая дребедень, а, главным образом, щиты, шлемы, копья, мечи, луки и броня. То есть, теперь герой будет сам вполне серьезно влиять на исход сражений при наличии соответствующих их статусу подчиненных. К примеру, герой, хорошо владеющий умением стрельбы, сможет прекрасно покровительствовать всяческим лучниками, эльфам и прочим стреляющим тварям. А знакомый с приемами самообороны и имеющий в распоряжении какой-нибудь магический щит, сможет защитить им и собственное войско. Поскольку ношение любого артефакта отныне обязательно, откровенно «плохим» находкам в игре





вы больше не встретите. Но зато каждый артефакт, попадающий вам на пути, будет иметь не только положительные, но и отрицательные стороны. К примеру, повышающий магические способности, будет снижать силу действия оружия и так далее.

Сказкой для любого поклонника сериала станет то чудовищное разнообразие, которое New World намерена вдохнуть в игру. Количество всего увеличилось примерно в два раза, причем скачок сделан не столько в количественном, сколько в качественном плане, расширяя горизонты игрового мира чуть ли не до бесконечности. Итак, вы готовы к перечислению? Тогда поехали... В игре будет восемь типов замков, вместо старых шести, и шестнадцать типов героев, по два на каждую из представленных, если можно так выразиться, национальностей. Некоторые классы героев напрямую позаимствованы из **Might & Magic VI**, а многие могут считаться вполне «оригинальными». Вот поразительная штука! В стратегической игре типов героев получается больше, чем в классике RPG! Ниже перечисляем список героев: Knight и Cleric для Castle, Ranger и Druid для Rampart, Alchemist и Wizard для Tower, Pagan и Heretic для Inferno, Death Knight и Necromancer для Necropolis, Overlord и Warlock для Dungeon, Barbarian и Battle Mage для Stronghold, и, наконец, Beastmaster и Witch для Fortress. Радостное известие — теперь создатели игры разрешат героям командовать гарнизонами замков, и так-то просто вражескую цитадель больше взять не удастся. В армии под управлением одного героя отныне могут находиться не пять, а семь типов существ. Разумеется, градация их настроений будет еще шире, чем в прошлых вариантах. Количество монстров «слегка» увеличено до 120, причем в связи с увеличением слотов у героев и появлением двух новых рас, большая часть существ будет свободно использоваться вами в жизни, а не появ-

ляясь на пути лишь в виде стай разбойников или редких бонусов. К стандартным катапультам добавятся еще баллисты и другие стенобойные орудия, которыми, наконец-то, вам разрешено управлять самостоятельно. Количество артефактов также несколько увеличено, теперь их будет 128, и стоит ли говорить, что это будут совершенно другие артефакты. Хотя, конечно, параллели не исключены. Самый интересный в последнем известии момент подготовлен разработчиками для настоящих профессионалов. Дело в том, что комбинируя различные артефакты в экипировке одного и того же героя, вы сможете достичь неких особых результатов, которые будут держаться в секрете до последнего — то есть, до момента выхода официального strategy guide. Вдобавок к этому создатели игры планируют введение особых артефактов, которые могут присваиваться различным городам, чтобы те не были друг на друга похожи — таким образом оборона городов становится еще более интересной. Разумеется, ряд таких специальных штук будет весьма основательно спрятан. Согласно действующему среди авторов HMM3 принципу «больше и лучше», количество заклинаний также будет, по крайней мере на порядок, увеличено. Теперь их будет 64, разделенных на четыре основные школы Air, Water, Fire, Earth. В процессе игры некоторые герои, обладающие специальными возможностями, смогут делиться со своими коллегами выученными заклинаниями, что может оказаться весьма и весьма полезно.

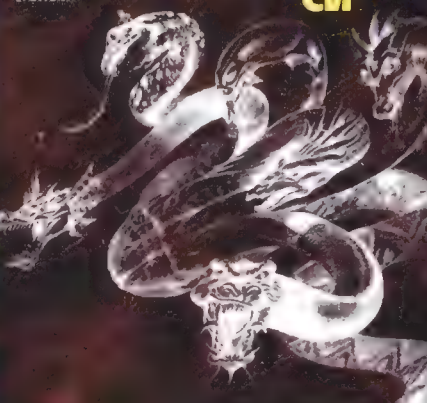
Серьезные изменения коснулись и привычных боевых карт, которые, разумеет-



ся, также были приличенько подтянуты под новые стандарты. Размер поля боя теперь составляет 15x11 шестиугольников, вместо бывших 11x9. А сами большие карты увеличились на 45 процентов. Между прочим, не просто так увеличились — теперь вам на них придется делать намного больше, чем просто рыскать в поисках ресурсов, обелисков и вражеских отрядов. Теперь вам придется выполнять квесты, которые можно будет отыскать чуть ли не в каждом домике или деревушке. Выполнив какие-либо из них, вы сможете получить доступ к ценным артефактам, подзаработать денег и ресурсов, нанять более мощных воинов или же встретиться с совершенно уникальными монстрами. Ну, и завершая этот статистический ряд (вы даже не представляете себе, сколько времени ушло на выведывание подробностей у дизайнеров, тем более, что в стандартных пресс-релизах ничего об этом не говорится), поговорим о графике. Она тоже была «увеличена» и из 640x480 переползла в 800x600 (за счет чего стали возможны все упомянутые картографические тонкости), а вместо 256 цветов стала показывать нам все 16 бит красоты. Монстры в боях нарисованы уже не от руки, а смоделированы как трехмерные анимационные фрагменты, так что эстетическая привлекательность битв также несколько увеличилась. На каждого из монстров использовано минимум по 80 фреймов анимации, и безжизненными статуями они выглядеть точно не будут. И уже не выглядят.

Вот такая игра нас ждет в недалеком будущем. Хотя многие, наверняка, и заскучили при виде такого потока цифр и разнообразной технической информации, уверен, что поклонников **Heroes of Might and Magic** статежка окажется полезной. А игра получается замечательная, иначе и быть не могло. Как говорится, самое замечательное в 3D0 — это то, что она выпускает игры New World Computing. А самое замечательное в New World — это то, что она делает **Heroes of Might & Magic**. А самое замечательное в HMM — это то, что мы в него играем. И с каким удовольствием!

СИ



MYTH 2

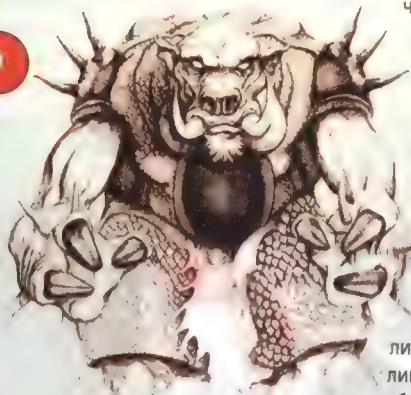
PC

Подходя

к стенду Bungie, мы не питали каких-то особых иллюзий по поводу **Myth 2**, обо всех его будущих достоинствах было более или менее хорошо известно еще до выставки. Однако, достаточно одного взгляда на мониторы, чтобы понять, что это — вполне достаточно. Хотя надо сразу сказать, что до сих пор еще не ясен сам статус игры — то ли **Myth 2** будет более обычным дополнением, доведенным к оригинальной игре, то ли это будет полноценное продолжение. Последнее, разумеется, более желаемо, но... Существует несколько таких «но», которые не позволяют нам с абсолютной уверенностью говорить, что **Myth 2** будет хорош также, как и его старший брат.

Платформа: PC
Жанр: стратегия
Издатель: Bungie Software
Разработчик: Bungie Software
Дата выхода: конец 1998
Интернет: www.bungie.com

050



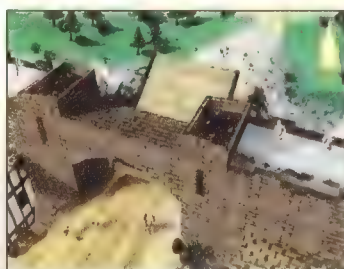
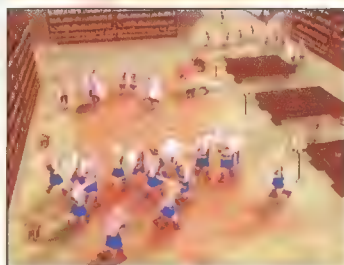
Во-первых, прямо-таки шокировало, что теперь воины научились бегать. Не просто судорожно дергать спрайтовыми лапками, а именно бегать. И если в первом **Myth** нам приходилось часто задавать себе вопрос, почему наши могучие солдаты не спешаковыляли от стад зомби, которые представляли собой самую что ни на есть серьезную опасность, то теперь все выглядит куда более реалистично и оправданно.

Кстати, лишь подобные изменения затронули графический движок игры, все остальное осталось неизменным. Юниты, к величайшему сожалению, не стали полигональными, но это, как можно убедиться в очередной раз, не самое главное. Великолепно отрентеренные спрайты на этот раз действительно выступают достойной заменой полигональным моделям. При использовании 3D-акселератора юниты не уродуются темной каймой, как это было в старом **Myth**. Изображение юнитов на 25% уменьшено, что, соответственно, играет на создание иллюзии трехмерности. Разумеется, разработчики добавили им фреймы, так что теперь благоприятные впечатления складываются не только от созерцания ландшафта, но и от взгляда на юнитов.

Продолжим тему графики и поговорим о пресловутом ландшафте. Его постигло гораздо меньше изменений, чем юнитов, и произошедшие изменения касаются в основном новых объектов, появившихся на карте. Так, нам удалось лицезреть огромные замки, которые выглядят не просто реалистично или

красиво, а грандиозно! Огромное неприступное сооружение из камня, рядом с которым ваши юниты кажутся совсем крохотными. Стены с бойницами, мост через ров — все, как положено. Прекрасный пример того, как один объект может изменить лицо игры.

Множество изменений коснулось управления. Так, например, юниты смогут сами выбирать нужный, самый оптимальный маршрут, повинаясь специально созданному алгоритму, которому разработчики уделили в свое время очень много внимания. Так что можете смело посылать своих вояк из одного конца карты в другой — какие бы препятствия им не встре-



градусов в указанном вами направлении.

Миссии отныне будут предполагать значительно большее количество солдат, с помощью которых следует выполнять головокружительные задания. Фанаты старого **Myth** могут ликовать — в игре останутся гномы со своими дурацкими привычками швыряться бутылками, когда их никто не просит. Благодаря улучшенной анимации бои теперь выглядят впечатляюще. Незнакомые откуда появившаяся реалистичность в изображении происходящего добавила множество новых ощущений. Сейчас Bungie Software есть над чем поработать — появившиеся новые юниты на общем фоне смотрятся несколько неуклюже, да и игровой процесс не слишком хорошо сбалансирован. Так что нам остается лишь ждать.

тились, они дойдут до нужного места целыми и невредимыми. Говоря о препятствиях, я не имею в виду врага, сражаться с которым, впрочем, станет заметно легче благодаря опять-таки усовершенствованному управлению. Юниты будут гораздо быстрее формировать нужный строй, а управлять целым строем будет значительно удобнее. Так, например, не нарушая формации, юнитов можно повернуть на двадцать или тридцать

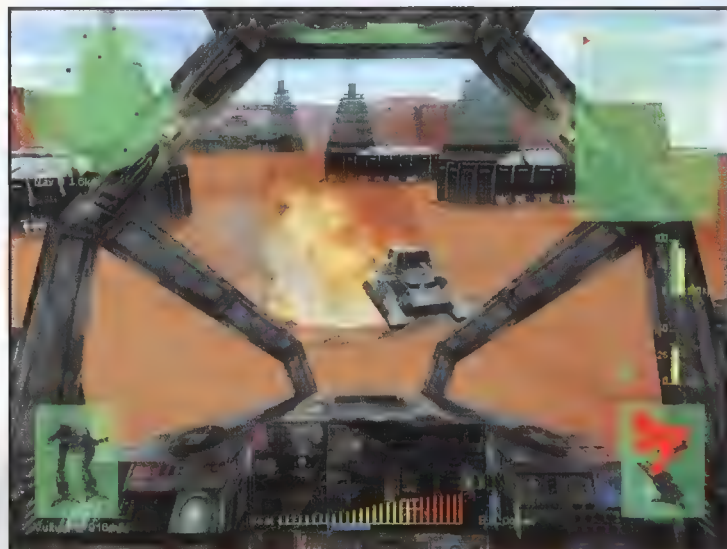
MECHWARRIOR 3

Легендарный

MechWarrior, детище и единственная причина успеха теперешней Activision. Холили, лелеяли ребята из этой солидной фирмы проекты на базе всемирно известной вселенной BattleTech, а все зря. Десятилетний срок действия лицензии истек, и сериал накрылся. По крайней мере, так считалось. Третьим же **MechWarrior** занялась фирма, чья репутация в области симуляторов наряд ли может быть поставлена под сомнение. Классика из моды не выходит. И Microprose это прекрасно понимает.

В этом году Microprose решила не снимать себе стенда, не разукрашивать его флажками и фонариками, не звать к себе популярных актеров, не устраивать гигантских шоу с раздачей бесконечной халявы, даже не печатать большого количества красочных буклетов — как и LucasArts, эта фирма принимала дорогих гостей в небольшой (по меркам выставки) комнате, в которой кружочком, тихо и мирно было расставлено около полутора десятков компьютеров со всеми-всеми новинками. Единственный популистский шаг заключался в бесплатной раздаче демо-версий **MechCommander** (кстати, попробовать эту гигантскую демо-версию вы сможете и на нашем демо-диске). Однако, поскольку игра уже на подходе и, наверное, в тот момент, когда этот номер появится в продаже, игра уже будет пылиться на полках магазинов, она не вызвала особенного интереса. А вот **MechWarrior 3**, многострадальный проект, уже несколько раз отмененный, похороненный конкурентами и поклонниками, дважды переделывавшийся с самого начала, несколько раз менявший команды разработчиков и продюсеров, на удивление все же был показан. И не только показан, но и предоставлен в полное распоряжение своеобразных бета-тестеров, коими мы не замедлили притвориться.

Хотя игра была еще явно далека от завершения, и авторы не смогли даже предоставить поклонникам роботов хоть какого-то подобия миссий или кампаний, потенциал проекта чувствуется сразу, так сказать, бьет электронным ключом через все вентиляционные отверстия мониторов, просачивается через толстый картон плакатов и моделей роботов, а, главное, брызжет красками с экрана и проламывает охватывающий окружающую среду шумовой поток. Иными словами, поиграть в **MechWarrior 3** на ЕЗ было настолько же приятно, как и окунуться в море после тяжелого трудового дня. Знаю, знаю. В Атланте моря нет, и, тем не менее, ощущения от коротенького deathmatch'a были исклю-



чительно приятными. Попробую поделиться.

Безусловно, основной заслугой авторов игры стал движок, который на сей раз был сделан с особой тщательностью и вниманием к крупным деталям. Как так? Объяснение очень простое. Основным отличием, скажем, **Heavy Gear** от **MechWarrior** является вовсе не то, что одну серию игр делает Activision, а другую теперь Fasa и Microprose, а в том, что роботы в **BattleTech** намного (очень намного) больше по размерам, чем в том же **DreamPod 9** (вселенная **Heavy Gear**). Соответственно, авторам новой игры пришлось каким-то образом решить проблему больших размеров на маленьких экранах. Должен признаться, решение выглядит весьма впечатляюще.

На деле же все очень просто, и даже технически не так уж чтобы очень «продвинуто». Чтобы создать ощущение большого размера, во-первых, нужно уменьшить все декорации, так, чтобы горы стали почти вровень ростом с роботом, чтобы деревья хрустели под железными ногами, чтобы людишек (если таковые отыщутся) вообще не было видно. Вдобавок к этому, несколько вспомогательных моментов — четкие, но достаточно крупнозернистые текстуры на корпусе и сумасшедшего вида кабина пилота с толстенными железными рамами и отличной передачей ощущения высоты. Взрывы и интерактивность поверхности прилагаются. Спрашивается, что еще нужно для идеальной игры? Правильно — хороший набор оружия, отсутствие торможения и разнообразие территорий. Приятно осознавать, когда все твои желания исполняются. Хотя опять-таки придется повторить, что ничего по части single-player'a даже журналистам продемонстрировано не было, тем не менее, многопользовательские стычки играют превосходно и, по крайней мере, намного более интересны, чем туповатое брожение друг вокруг друга

в **MechNET**. Даже два игрока могут получить огромное количество удовольствия, побегав минуток пять-десять в **MW3**.

Необыкновенно приятно проработан ландшафт. Хотя поддержка 3D-акселераторов еще только «на подходе», текстуры выглядят весьма четко, «хорошо сидят» и весьма правильно отображают рисунок той местности, которая должна в данный момент находиться у вас под ногами. Возможно, акселераторы что-то и испортят, но никто же не заставляет вас их использовать, тем более, что альфа-версия **MW3** вполне приемлемо шла на выставочном Pentium II и достигала результатов где-то порядка 35-40 кадров в секунду. Объяснение такой высокой скорости, правда, можно легко найти в том, что объектов на поле боя было совсем немного, да и роботов-то имелось всего два (Microprose, видимо, в силу недостатка места, решила ограничиться multiplayer'ом лишь на двоих).

Представители Fasa Interactive даже на выставке продолжали отмалчиваться по поводу важнейших элементов будущей игры, как то наличие товарно-денежных отношений, возможности путешествовать между планетами (как в первом **MechWarrior**), вариаций с наемниками и так далее. Хотя и сюжетная линия и все детали уже давным-давно уютно расположились на просторах Интернета, именно ввиду их дряхлости доверять таким сведениям, к сожалению, не приходится. Однако мы взяли проект под особый присмотр и непременно расскажем о результатах каких бы то ни было экспериментов несомненно талантливых и очень перспективных разработчиков. Ну а Microprose, будем надеяться, именно **MW3** поможет вылезти из небольшой ямы, в которую вогнала себя компания вскоре после ухода из нее единственного по-настоящему цивилизованного человека.

СИ

SIMCITY 3000

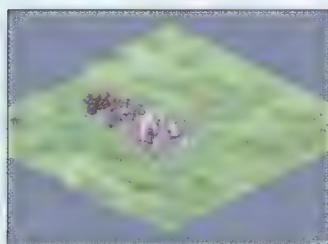
Страна Игр ИЮЛЬ 1998

Собственно



Платформа: PC
Жанр: стратегия.
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Дата выхода: осень 1998
Интернет: www.ea.com

052



говоря, **SimCity 3000** мы уже видели и до этого: на пресс-конференции Electronic Arts на Комтеке. Однако изменения, которые произошли за месяц с небольшим, не могут не удивить. Но начнем по порядку.

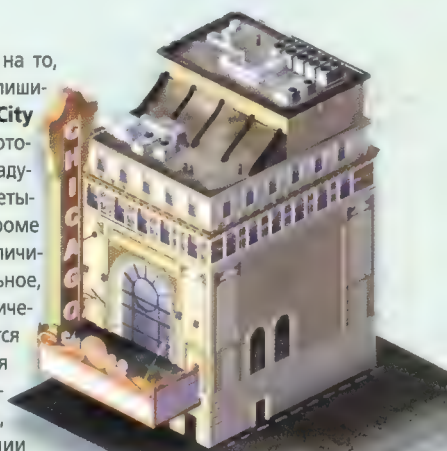
Довольно большой стенд Electronic Arts, вполне разумно разделенный на четыре секции, был виден издали. Прежде всего, бросался в глаза скромный картонный мегаполис, выполненный почти в натуральном размере. Стоило бы отметить, что посетители стенда гораздо больше внимания уделяли не декорациям, а захватывающему действию на экранах мониторов. К ЕЗ Maxis успела подготовить вполне созревшую бета-версию, которая производила не только поверхностное впечатление будущей глобальности, но и реальные представления о внимании к самым незначительным деталям. Как вы помните, первоначально Maxis задумывала создать даже не стратегию, а симулятор управления городом.

Эдакое трехмерное чудовище, которое должно было бы шокировать игрока многоплановостью происходящего. Однако, под влиянием Electronic Arts, которая смогла убедить разработчиков, что главное — не трехмерность, а идея, **SimCity 3000** превратился совсем в другую игру. И, надо сказать, что, лишившись ненужного третьего измерения, **SC 3000** только выиграл. Да, спрайты, но какие! Да, более простая экономическая модель, но какая!

Итак, принципы остались неизменными. На голом месте вам придется создать город будущего, используя для этого сравнительно небольшой счет в банке. Проблем предстоит решить очень много — жители, отсутствие средств, природные катаклизмы... Последние, кстати, выглядят наиболее эффектно, особенно восхищает пожар. Теперь мы видим не просто небоскреж, горящий как деревяшка, а языки пламени из окна на каком-то определенном этаже и густой черный дым, поднимающийся в небо.

Детализация графики невероятна. Внешнее оформление не идет ни в какое сравнение с «зализанным» первоначальным вариантом игры. Все выглядит ярко, красиво и вдобавок реалистично. Видны даже машины жителей вашего города, не просто белые полосы, хаотично двигающиеся по черным лентам-дорогам, а настоящие машины. Теперь сразу видно, где в городе, а, главное, почему возникают пробки, легче контролировать движение и создавать удобные тран-

спортные развязки. Несмотря на то, что разработчики решительно лишили игру трехмерности, в **SimCity 3000** уже сейчас есть камера, которую можно вращать на 90 градусов (иначе говоря, существует четыре вида на происходящее). Кроме того, вид на город можно увеличивать, но что самое замечательное, даже при самом крупном увеличении изображение не уродуется крупными пикселями и остается таким же ясным, как при максимальном удалении. Кстати, при максимальном удалении можно увидеть вообще всю доступную территорию. А она, между прочим, не маленькая — в четыре раза



больше, чем в **SimCity 2000**.

Интерфейс, который на Комтеке представлялся громоздким и неудобным, теперь производит самые благоприятные впечатления. Управлять всем достаточно просто при том, что глобальность игрового процесса заслуживает особого внимания. Если раньше приходилось достаточно долго копаться в сложной системе меню, дабы точно указать, какой тип здания следует построить, то теперь система-

тизировано довольно просто и логично.

Ничего особенно нового в игре нет, каждый, кто хоть раз играл или даже видел **SimCity 2000**, с первого взгляда определит всю сущность игры. Пожалуй, это даже хорошо. А свидетельство тому — большие толпы людей, взгляды которых, повторюсь, были устремлены не на декорации, как на многих других стендах, а на экраны мониторов.

СИ



Дмитрий ЭСТРИН

METAL GEAR SOLID

У двух

лидеров приставочной индустрии — Sony и Nintendo для выставки E3 было подготовлено немало убийственных аргументов в пользу собственных платформ, и постоянную, не стихающую волну новейших суперхитов, обрушивавшуюся на зрителя со стендов этих компаний, можно было бы сравнить с азартной спортивной игрой. Тем более, что помогало и расположение стендов — Nintendo справа, Sony слева, а между ними в качестве сетки несчастная Sega. Как известно, основную ставку Nintendo сделала на Zelda, а вот Sony предпочла всем собственным проектам будущий суперхит от Konami. **Metal Gear Solid** уже наделал немало шума в игровой прессе, всколыхнул общественное мнение на японской Tokyo Game Show и вот теперь впервые в почти что законченном варианте появился перед американским зрителем. Конечно, более чем за два года бесконечных разговоров об игре, выглядеть она стала уже не настолько шокирующе, тем более, что шпионская тематика как раз последнее время используется производителями игр наиболее часто, однако, все же такое произведение, как **MGS**, не могло не привлечь внимания.

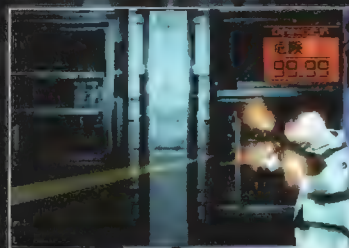
Успеху также сопутствовал великолепный стенд Konami, которая уже не первый год поражает всех зрителей самым, пожалуй, грамотным построением стенда на всей выставке. И самым впечатляющим. В этом году Konami выстроила на E3 прекрасно укрепленную военную базу, обнесенную высоким забором, обмотанным несколькими рядами колючей проволоки, с башнями и мощными прожекторами, которые грозно светили на головы посетителей (слава Богу, ни по кому не стреляли), и лазерными системами сигнализации, просвечивавшими каждого входившего на территорию зелеными загадочными лучами. Вдобавок ко всему, по стенду ходило огромное количество спецназовцев, эдаких мощных ребят с очень большими автоматами, пулеметами и даже, кажется, гранатометами. Почему-то, сплошь черных. Может быть, негритянские актеры дешевле обходятся, а может, лучше ассоциируются у посетителей с военной базой и т.д. На гигантском мониторе каждые десять минут показывался великолепный ролик из игры, который сопровождался салютом и небольшим театральным представлением с участием уже упомянутых крутых ребят.

Но главное — это все-таки сама игра. И она, как ни странно, не разочаровала. Немножечко только хочется пожурих разработчиков за то, что они не удосужились для E3 нарезать из игры различных кусочков и представить их в такой форме, чтобы за отпущенные на выставку 20-30 минут человек мог сложить мнение об игре в целом, а не об ее заставке (хоть и весьма интерактивной), длящейся порядка десяти минут перед тем, как вы получаете возможность начать играть по-настоящему. Хотя, конечно, почти полная версия — это тоже неплохо. Похоже, Nintendo и Konami следовало бы поменяться версиями для Zelda и **MGS**, потому как первую невозможно представить себе разбитой на эпизоды, а во второй как раз вполне возможно проиграть отдельную миссию или часть ее. Но хватит об этом.

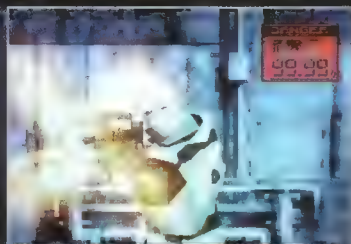
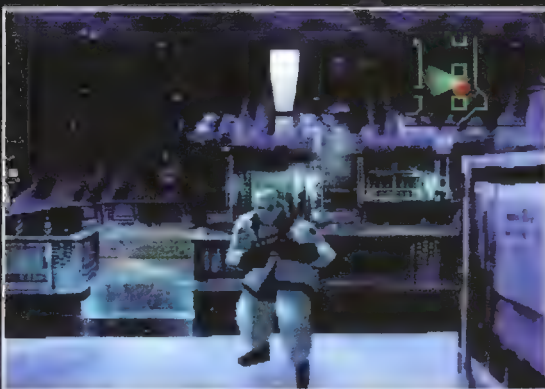
Как и обещалось, **MGS** представляет собой максимально реалистичный симулятор шпионской службы, нечто совершенно отличное от Golden Eye и, уж тем более, от какого-нибудь Tomb Raider. Наверное, срав-

нить игровую концепцию можно только лишь с недавно появившимися на PC Commandos: Behind Enemy Lines, только в полностью трехмерном варианте и всего с одним супергероем в распоряжении. Эта игра умудряется казаться всем, чем только возможно, но никогда не тем, чем она является на самом деле. Какие только ассоциации не всплывают в памяти при виде **MGS**, но с ними игру связать оказывается совершенно невозможно. В том-то и дело, что **MGS** — это новое слово, абсолютно уникальная игра, аналогов которой, по большому счету, еще не было.

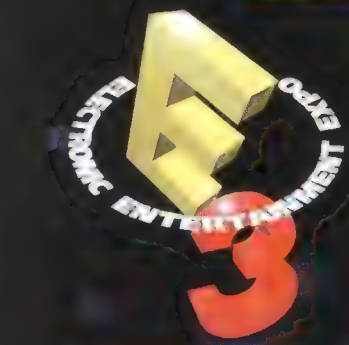
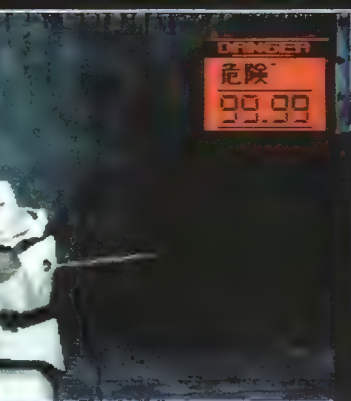
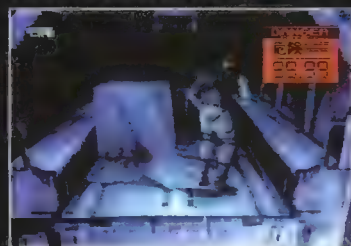
Что бы там ни говорилось о слабости PlayStation в графическом плане, Konami очень убедительно доказывает, что и в этой области не все еще открытия сделаны. Впервые фирма решила использовать движок игры как для самого процесса, так и для роликов между миссиями, а также и во время миссий. Думаете, уродливые PlayStation'овские текстуры сделали свое черное дело, и смотреть на все это становится противно? Ничуть! Некоторая угловатость, напротив,



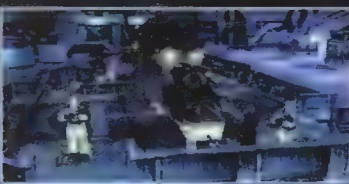
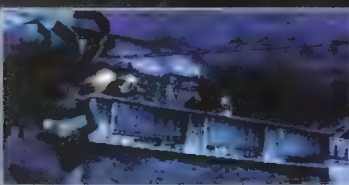
подчеркивает детальность самой игры, показывает, что ни одна малейшая мелочь не была упущена. Не знаю, как это удалось создателям **MGS**, но, пожалуй, лучших «движковых» роликов мне видеть не приходилось. Еще один миф, разбитый в прах разработчиками из Konami — скорость игрового процесса. Всем известно правило — больше текстур, больше объектов — меньше скорость. Так вот, для Konami это, похоже, не проблема. Для **MGS** она сумела создать гигантские уровни, наполненные детализацией до самых краев и при этом установить скорость игры на уровне 25-30 кадров в секунду, чего вполне достаточно, чтобы прекрасно себя чувствовать в виртуальном мире. И последнее. Чего уж тут не говори, а игровой процесс — это главная черта игры. В **MGS** именно эта черта блистает лучше всего — игра продумана до мелочей, не заставляет вас выполнять невыполнимые задания, не задает ограничений на использование камеры (можно играть от первого или от третьего лица) и предоставляет такое количество возможностей, что любому игроку в ней откроется множество интереснейших деталей. Единствен-



ная проблема заключается в том, что широкой массе именно PlayStation'ой аудитории игра может показаться неяркой и чрезмерно «навороченной». Действительно, палитра выдержана в реалистичном стиле, и поэтому **MGS** не любит ни красного, ни зеленого, ни желтого цветов. Все предельно серо, и потому не слишком-то возмущает воспитанную на Crash Bandicoot'е молодежь. Ну, а сложность добавляет к этому, если можно выразиться, «недостатку». Неважно, как игра будет воспринята публикой. Я со своей стороны могу гарантировать, что она доставит максимум удовольствия настоящим ценителям сложных, интересных и по-настоящему необычных игр. Ну, а с проблемами возможной непопулярности намеревается справиться сама Sony, которая уже объявила о феноменально большом рекламном бюджете игры. Владельцам же других приставок Konami совершенно неожиданно преподнесла сюрприз, заявив, что разработка версий игры на «другие системы» вполне возможна. Под «другими» подразумевается, в первую очередь, Nintendo 64, а также PC и, возможно, Dreamcast. Однако, это все пока не более, чем слухи.



Платформа: PlayStation
Жанр: Action
Издатель: Sony Computer
Разработчик: Konami
Дата выхода:
4 октября 1998
Сайт: www.konami.com



Улица Петровка, дом 16, станции метро «Театральная», «Охотный Ряд»



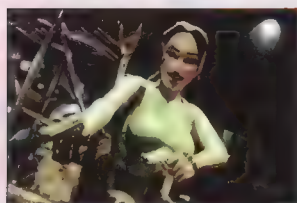
GAME LAND

GAME LAND

<http://www.gameland.ru>

На пересечении Петровки и Столешникова переулка.

TOMB RAIDER III



Платформа: PC, PlayStation
Жанр: 3D-платформер
Разработчик: Eidos
Издатель: Core Design
Дата выхода: конец 1998
Интернет: www.eidos.com

На той части стенда Eidos, посвященно-го нетленной серии TR, ничего примечательного, за исключением де-вицы с пистолетом и прочих декора-ций, не было. Ах, да, на нескольких компьютерах демонстрировался **Tomb Raider III**. Впрочем, могу сразу сказать, ничего примечательного в де-мо-версии игры не было. Все доволь-но примитивненько, а главное — ста-ро. Впечатления примерно такие: ста-ло еще меньше игры, зато стало еще больше Лары Крофт.

В **Tomb Raider III** неутомимая героиня побывает в индийских пустынях, погуляет по темным улицам Лондона и слетает на острова в южной части Тихого Океана. Если вы уже пребы-ваете в состоянии восторга, тогда пе-рестаньте читать дальше, так как сей-час мне придется ругаться. Самый час-то задаваемый вопрос на стенде Eidos: «Что нового будет в **Tomb Raider III**?» Разработчики на него охотно отвеча-ли: «Уровни, враги и оружие.» После чего с тяжелым сердцем задавался следующий вопрос: «А что будет ново-го в графическом плане?» Представь-те себе, исчезнут баги, связанные с ис-чезновением частей тела Лары в сте-нах, на ее фигуру будет потрачено еще несколько десятков, а, может



быть, и сотен полигонов, улучшится анимация. Здорово, правда? Причем,

прошу отметить, об этом говорилось с дрожью в голосе, как невеста о каком чуде. Красиво выглядит небо, неплохо — вода. Кажется, на этом все. Ради справедливости, не могу обойти сто-роной тот факт, что на стенде толпи-лось довольно много народу. Хотя, с другой стороны, сильно сомневаюсь, что все посетители преследовали своей целью восхититься игровыми возможностями **TR3**...

СИ

PC

PRAX WAR

Electronic Arts — эта такая компания, кото-рая стремится, во-первых, испро-бовать все жанры игрового мира, а во-вторых, добиться во всех этих жанрах значительных результатов, закрепить торговую марку в очередном завое-ванном жанре раз и навсегда. Порази-тельно, что это ей так часто удается. Ве-зение, конечно, существует, но не все же зависит от него. Грамотность EA в работе с играми — вот отчего чуть ли ни каждый новый проект становится успешным. Тут как раз конкуренты ма-ло что могут поделать. Готовьтесь — великая EA собралась делать 3D Action,

Платформа: PC
Жанр: 3D Action
Разработчик: Rebel Boat
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: конец 1998
Интернет: www.rebelboatrockers.com



причем, в этот раз компания решила действовать смело и решительно.

Небольшая компания Rebel Boat Rocker, состоящая из покинувших в свое время 3D Realms молодых про-граммистов, вовсю сейчас трудится над новой игрой, носящей название **Prax War**. За очередной стеной закрытых дверей Electronic Arts любезно показы-вала нам особенно интересное дети-ще — проект в жанре 3D Action. Разу-меется, показанное выглядело, по меньшей мере, многообещающе.

Ребята из Rebel Boat Rocker создали движок для **Prax War** еще до начала ра-боты собственно над игрой, и, видимо, этим привлекли внимание EA, однако более близкое знакомство с **Prax Wars** заставило меня понять, что дело не только в движке. Итак, четверка отва-жных героев борется с гигантской корпо-рацией, грозящей собственной глупос-тью уничтожить полмира. Основная особенность игры как раз и заключае-ся в четырех героях. Ваши персонажи

образуют весьма интересную команду, связанную корнями предыстории, со-вершенно уникальными взаимоотно-шениями, позволяющими почувство-вать, что герои в **Prax War** действи-тельно живые. Честно говоря, они и выглядят-то как настоящие люди, а все благодаря новейшим технологиям. RBR удалось создать некий вариант mip-mapping'a, в котором объект не те-ряет разрешение текстур при удалении от нег камеры, а попросту начинает де-тально детализацию в полигонах. Если синтезируемый вблизи персонаж со-стоит из двух-трех тысяч полигонов, то, отойдя на полсотню шагов, вы оставите в нем не более 100-150 плоскостей. На-до признать, выглядит это весьма впе-чатляюще. Собственно игра пока гото-ва не более, чем на пятнадцать-двад-цать процентов, нарисованы всего не-сколько уровней, искусственный интел-лект пока не отработан и враги по-просту тупо стоят у вас на пути, даже не стреляя. Однако профессионализм разработчиков просто-таки просачи-вается из каждой детали игры, и я ду-маю, что **Prax Wars** даст нам еще не один повод для новых публикаций. Ну, а Electronic Arts, думаю, вскоре можно будет поздравить с еще одной значи-тельной победой. Берегитесь, SiN, Half-Life и прочие!

СИ





Противостояние

Третий Рим



Вьюга в Пустыне

Схватка



INTERSTATE' 82

Activision

создала новый движок. И немедленно решила использовать его не в одной, а в нескольких своих популярных играх. Помимо Heavy Gear 2, которому новая технология явно пришлась к лицу, компания также представила на E3 продолжение культового боевика на колесах образца 77 года. Продолжение переносит нас на 5 лет вперед и сталкивает с очередными неприятностями и новыми героями. В этом репортаже мы ничего не рассказываем о сюжетной линии различных описываемых игр. Думаете, почему? Совершенно верно, на E3 сюжеты не показывают. Там показывают игровой процесс, исключительно, эксклюзивно, тайно, как угодно. А об остальном можно прочитать в пресс-релизах. Наверняка материалы об **Interstate'82** еще не раз появятся на страницах нашего журнала, но пока я поспешу поделиться впечатлениями от того, что показывали разработчики.

Честно говоря, технологически игра явно не пытается равняться на стандарты Heavy Gear 2, и выглядит несколько скромнее. Однако и здесь имеется множество признаков того, что движок подвергся коренным преобразованиям. Во-первых, поддержка 3D-акселератора теперь выглядит не «опцией», а совершенно естественной деталью игры, и как текстуры, так и спецэффекты движка были подобраны специально под машин-

ки Voodoo. Необыкновенно красивые взрывы, наконец-таки нашли компромисс между истинной трехмерностью и красотой плоской картинки. Дым сделан при помощи особых спецэффектов, доступных 3D-акселераторам, а огонь смоделирован из мгновенно возникающей полигональной модели с плывущими текстурами, почти как в Unreal, только в добрый десяток раз быстрее. Разумеется, без взрывающихся в небо деталей поверженно-



го авто обойтись не удалось. Все, что показывали посетителям выставки, это некий вариант deathmatch, только с противниками, контролируруемыми компьютером. Нельзя сказать, что они хоть чему-то научились за прошедшие годы, и в результате совершенно стандартное игровое действие заключается во вращении по кругу в поисках радостно улетающего из поля зрения противника. Отлично сделаны на этот раз горы, да и сама дорога наконец-то стала походить на настоящую, так что прогресс налицо. Альфа-вер-



сия, к сожалению, часто подвисала, а дымный след от ракет почему-то так и оставался в воздухе, не растворяясь. Разработчики пообещали, что в ближайшем будущем все эти «недостатки» будут исправлены. Конечно же, будут. Проблема в другом — игра больше не вызывает такого безумного восторга, и я уже не уверен в том, что финальный вариант сможет привлечь к себе такое внимание, как неожиданный хит **Interstate'77**. Подождем до 82 года...

СИ

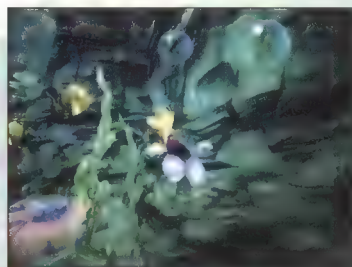
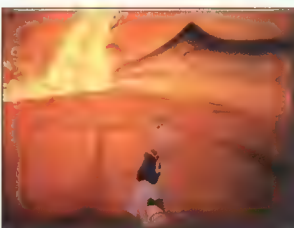


PS N64 PC

RAYMAN 2

Французы

установили свой блок-пост на весьма выгодном месте — в западном павильоне, рядом со всеми основными воротами игрового бизнеса. И сделали они это совершенно правильно, ведь компании в этом году есть, чем гордиться. Всего Ubisoft представила порядка двух десятков игр, подавляющее большинство из которых было рассчитано сразу на множество игровых платформ. Пожалуй, только Sega Saturn ока-



залась обделенной, однако сама компания Sega не должна быть обиженной, ведь Ubisoft все-таки намеревается разрабатывать игры и для грядущего DreamCast. Так или иначе, звездой Ubisoft'овского шоу на E3 был **Rayman**, веселый герой классической платформенной бродилки, покоривший сердца миллионов игроков, и особенно европейцев, которые теперь любят его больше, чем японско-



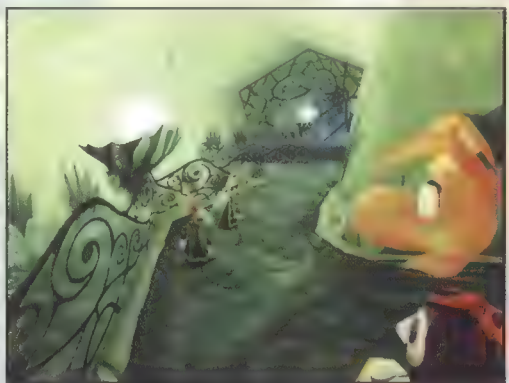
го Марио. Новая игра Ubisoft с участием этого героя называется неоригинально — **Rayman 2**, и представляет собой трехмерную платформенную аркаду, в стиле незабвенного Mario 64. Впрочем, от шедевра Nintendo игру отличает множество деталей при общей схожести концепции.

Rayman 2 демонстрировался пока только в версии для PC, но зато игра была показана в весьма продвинутом своем варианте с уже собранными несколькими уровнями, так что посетители стенда Ubisoft вполне могли составить о новой игре вполне полное мнение. Игра использует в качестве основы модифицированный движок от Tonic Trouble и отличается от него, главным образом, тем, что использует значительно более яркую палитру, более разнообразные текстуры, а также предлагает вниманию игроков достаточно большие по объему помещения. Ска-



тывания по желобам в **Rayman 2** заменены забегами наперегонки с персонажами игры по диловатым трассам уровней. Правда, при этом камера почему-то устанавливается в положение за героем, отчего контролировать то, куда ты бежишь, становится достаточно сложно. Однако в целом игра показала, что Ubisoft наконец-то научилась делать весьма приличные трехмерные игры, в которых, наряду с весьма мощными технологиями, находится место и для внесения хоть каких-то приятных новаций в игровой процесс.

СИ



ИСХОД В **ВАНГЕРЫ**

"Это игра, которая меняет все."

GamePen.com

"Музыка-одна из лучших игровых, которую я когда-либо слышал."
Пол Потера (Interactive Magic)

ДЛЯ
МАГАЗИНОВ
БЕСПЛАТНО!!!
РЕКЛАМНЫЕ
МАТЕРИАЛЫ

"Это самая необычная игра, какую мы когда-либо издавали.
"Вангеры" настолько уникальны, что половина нашего офиса
ими прямо-таки заболела".

Билл Стили (Interactive Magic)

ВАНГЕРЫ

бука
BUKA ENTERTAINMENT

По вопросам оптовых закупок игры "Вангеры" обращайтесь в компанию "Бука"
Адреса магазинов, продающих игру, Вы найдёте на WWW.buka.com



Developed by

АВИАЦИОННЫЕ
СИМУЛЯТОРЫ

PC

Страна Игр июль 1998

МИНИ АНТОЛОГИЯ

Давным

давно, когда деревья и компьютеры были большими, когда слово «Интернет» вызывало аллергию у людей, знакомых со словом «ФИДО», когда за возможность полетать на самом настоящем небесно-голубом Як-18 добрые дяди на аэродроме требовали предъявить им одну лишь справку формы 0,75, которая продавалась в соседнем продуктовом, когда «Жигулевское» стоило... Сколько ж оно стоило? Уй, не помню. Одним словом, это было очень давно.

...Тушинский Центр Информатики встретил меня знакомым жужжанием своих ЕС-1841, которые в этом богом забытом месте гордо именовались «IBM XT — совместимые вычислительные машины». Кассирша жадно сгребла с тарелочки мои рупь двадцать копеек, дававшие право провести за ЕСкой целый час, и пропустила меня в заветный зал...

И тут я увидел ЭТО.

То есть, в этот момент я еще не знал, что это. Я не знал, что это называется «F-19 STEALTH FIGHTER», я не знал, как этой штукой управлять, я не знал... Но я уже знал одно: то, что я вижу в этот момент на заляпанном монохромном CGA — это судьба.

С этого дня авиасимуляторы постепенно стали занимать в моей жизни ту маленькую нишу, которую до этого занимали вечерние футбольные баталии во дворе и квас из бочки на колесиках. И теперь, много лет спустя, я не мыслю себя без штурвала и криков «Check my six! There's bogey on six o'clock! Mayday! Mayday... A-a-a-a-a!..... Ендер-шиш. Мать!»

Удивительная штука — статистика. Она недавно доказала мне, что я не один такой (да знал я, знал, просто не верилось...). Эй, Летчики страны Советов! Нас — 30%! Нас меньше, чем Quake'нутых, и, пожалуй, меньше, чем стратегоманов, но нас все равно очень много. Мы вместе. Вот.

Мы очень разные, но любим одно и то же — летать. Кто-то придирчиво выбирает в фирменном салоне очередную красивую коробку с логотипом «Jane's Combat Simulations», кто-то ползает по Митинскому радиорынку в поисках очередного сборника «Авиасимуляторы-98». Здесь, на земле, у них разные возможности. Там — в компьютерном пиксельном небе — между собой равны все, вне зависимости от благосостояния и национальной принадлежности. Пиксельное небо роднит. И в нем крыло к крылу летят старый потрепанный «F-19 Stealth Fighter» с пятидюймовой дискеткой и блестящий и зализанный «Jane's F-15 Strike Eagle».

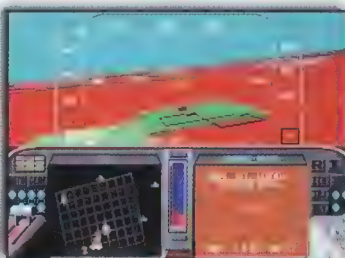


Здесь, ниже, приведены имена игр, пусть не всех, но, похоже, одних из лучших, которые, верю, вызовут скупую ностальгическую слезу у виртуальных пилотов со стажем, но, увы, возможно, уже ничего не скажут новому поколению геймеров, поколению, не знающему скрежета PC-спикера, не помнящему такого видеорежима, как EGA 16 цветов (не бит!), поколению, возвращенному на 3dFX и AWE64 Gold. Но эти имена — ваша история, дорогие любители авиасимуляторов, ваша история за 10 лет. Поэтому уделите им немного своего внимания. Итак...



F-19 от Microprose. 1988r.

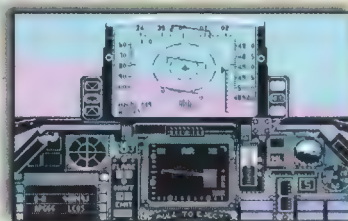
Игра, навсегда завладевшая сердцами многих из нас. Кое-кто считает, что до сих пор не было создано ничего подобного — летя низко над землей, можно было наблюдать вращающиеся лопасти ветряных мельниц и едущие ровным строем танки. Кроме того, великолеп-



ная модель полета и замечательный юмор в картинках после прохождения очередной миссии сделали эту игру культовой. Если вы этого не видели... Попробуйте. Как говорил Марк Твен, не пожалеете, если останетесь живы.

Falcon F-16 от Spectrum Holobyte. 1988r.

Да, давно это было. Честно сказать, мы до сих пор не уверены, была ли эта иг-



ра создана в 88-м или парой лет раньше. Но, так или иначе, хорошее CGA! Четыре цвета, быстрый Engine... Впрочем, сейчас это уже историческая реликвия.



Jet Fighter 1.0 or Velocity. 1988r.

По тем временам — неплохой авиасимулятор, позволявший летать, не соврать, аж на трех самолетах. Но на F-19, конечно, ни по графике, ни по играбельности, не тянул.

Battle of Britain 1940 от Lucasfilm. 1989r.

Пожалуй, первый из толковых симуляторов об эпохе Второй Мировой. Можно было играть и за англичан, и за немцев. В игре был десяток самолетов, ко-

Готовя этот материал, мы задумались о том, что неплохо бы познакомиться с точкой зрения других людей на состояние жанра авиасимуляторов. Посоветовавшись, мы дружно решили пойти в народ и помучить его нашими расспросами, так сказать. Люди встречались самые разные: большие и маленькие, смелые и пугливые, разговорчивые и не очень. Среди тысяч лиц разного пола, национальности и ориентации мы отыскивали немало поклонников авиасимуляторов, которым и задали следующие вопросы:

1. Как давно вы познакомились с жанром и с какого игрового творения все началось?
2. Каким современным авиасимулятором вы отдаете предпочтение и почему?
3. Чего, на ваш взгляд, не хватает современным играм этого жанра?
4. Насколько перспективно создание авиасимуляторов для отечественных разработчиков игр?

Далее мы приводим ответы этих самых людей, дабы вы сами могли сделать выводы:



Алексей КИСТАНОВ,
студент МАИ, 2й курс.

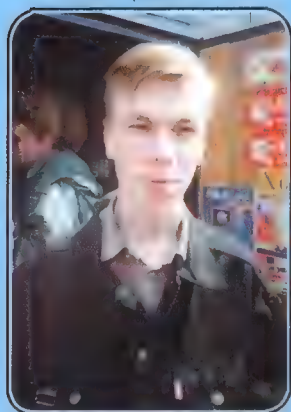
1. Это было в первом классе, тогда это была еще ЕСка. Одной из первых была игрушка Сопвич, там еще летал забавный самолетик с видом сбоку. Серьезное знакомство с настоящим авиасимулятором состоялось в игрушке F15 от Microprose. Первое впечатление было не очень, но потом меня затянуло.

2. EF2000, нравится он мне. Хорошее качество графики, очень высокий реализм. Особенно нравится играть по нулю-модему.

Александр ЧЕРНЫХ, Олеся ЛАСКОВА

3. Не хватает? Больше части — сочетания «реализм+нормальная графика», почти во всех играх есть либо первое, либо второе, но нет сочетания.

4. Самая перспективная и, пожалуй, единственная разработка — это **CV-27**. Авиасимуляторы — очень серьезный жанр, а нашим людям на данный момент нужно что-то принципиально проще. Разработки может быть будут и хорошими, но народ у нас от этого жанра не сильно фанатеет.



Александр МАЙЕР,
студент МГУ, 4й курс.

1. Лет пять назад, это был **F29 Retail**.
2. Сейчас мне очень нравится **CV-27**, очень реалистично.
3. Не хватает... Тяжело сказать.
4. Для наших разработчиков это отличная перспектива, особенно если это будут игры о наших самолетах. Многие захотят приобрести их, потому что обилие игр про очередной **F-xx** уже стоит поперек горла.



Алексей АНДРИЯКИН,
21 г.

1. EF2000, пару годков уже, наверно...
2. Из новых игр ничего не нравится, так как сделано все как-то некрасиво и неграмотно.
3. Не хватает реализма и какого-то сценария... Помните **Strike Commander**? Вот это было да... Квест в Симуляторе с большой буквы.
4. Да наши всегда во всем самые лучшие... Давно пора создать достойную пару **CV-27**.



торые, впрочем, не очень отличались по управлению, да и визуально издавка их было тяжело различить между собой. Игра нормально работала на **386sx**, самолеты управлялись мышью.



F15 Strike Eagle от Microprose.
1989г.

Игра, построенная на чуть упрощенном engine от **F-19** и во многом повторившая его успех. Пропали тонкости управления самолетом, игра стала доступнее, аркаднее, и... Нет, это не Рио-де-Жанейро.



A-10 Tank Killer от Dynamix. 1989г.

Красивый симулятор штурмовика, с очень развитой системой внутриполетных подсказок. Груда оружия, приличный рельеф... Ничего. Вполне.



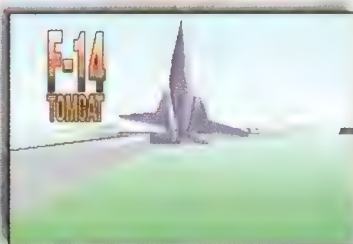
Battle Hawks 1942 от Lucasfilm.
1990г.

Ну, понимаем... После **Battle of Britain 1940**... Нет, ничего, но, надо сказать, постоянные полеты над морем в поисках хоть какого-нибудь корабля — неважно, своего или чужого (утопить)... Самолеты Соединенных Штатов не то что бы плохо нарисованы, но... В общем, забудьте про эту игру.



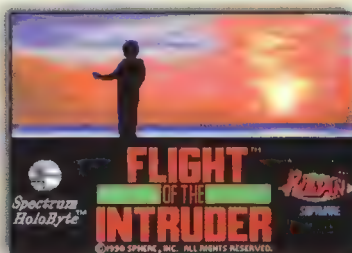
Blue Max от... 1990г.

Да! Да! Да-да-да! Это то самое, чего ждали все поклонники Первой Мировой! Как говорится, хочешь быть Красным Бароном — БУДЬ им! Отличная графика, отличный экшен!... Все здорово. Не забудьте посмотреть.



F-14 Tomcat от Microprose. 1990г.

Довольно аркадный, простенький такой симулятор **F-14**. Скучно до безобразия, грустно, да ну... Поиграйте во что-нибудь еще.



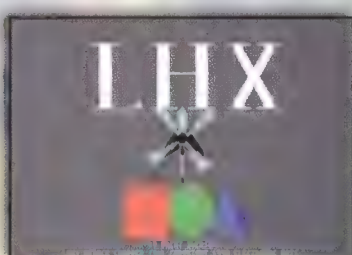
Flight of Intruder от Spectrum
Holobyte. 1990г.

Игра сделана по культовому фильму «Полет Нарушителя» о Вьетнамской войне. Пожалуй, первая игра, где Советских Летчиков не выставили идиотами, а показали войну такой, какая она есть — сложной, страшной, грязной... Может быть, поэтому, игра не получила широкого распространения, но посмотреть стоит. Очень стоит.



Knights of the Sky от Microprose.
1990г.

В какой-то степени это было здорово. «Рыцари Неба» обладали толковой графикой, нормальным звуком, некоей сюжетной линией. Но, честно скажу, тогда я играл в «Синего Макса» намного дольше и с большим удовольствием. Хотя... Каждому свое.



LHX от Electronic Arts. 1990г.



Кронид Титов, директор компьютерного салона «Тигрис» (Ленинский 87/1).

1. Comanche, конечно.
2. А ни во что. Не во что.
3. Не хватает реалистичности, как всегда.
4. Для наших? Авиасимулятор? Денег не хватит.



Павел Тарантин, студент МТУСИ, 1 курс.

1. Ой... F-19, это 92-й год был.
2. Flight Unlimited 2.
3. Не хватает графики, мне кажется, все-таки.
4. Для наших? Мне кажется, да.

Вот такие разные люди, такие разные мнения. Но ведь мы играем! Каждый день летаем — кто в одиночку, кто в сети, кто в новые игры, кто в старые... Нет, жанр явно не в состоянии застоя — дела, в общем-то, обстоят неплохо. Мало того, род авиасимуляторов растет и пополняется. Кто-то ждет с нетерпением Cy-27 2.0, кто-то — **Screaming Demons over Europe**, кто-то уже летит... В общем, все в порядке. О состоянии жанра докладываем: процветает.



Первый. Лучший. Такого симулятора вертолета не будет больше никогда, потому что LHX уже БЫЛ. Такие детали рельефа, как деревья (и какие!), реки, коровы и люди с ручными стингерами... В следующий раз это будет только в **Comanche 3**, и это будет не так здорово...



F-177A от Microprose. 1991г.

Почти F-19 и, хочу заметить, не лучше... Уровень графики вырос, но динамика упала. Мало экшена, мало симуляции.. Но многим нравится и по сей день, и, наверное, в этом что-то есть.



Falcon 3.0 от Spectrum Holobyte. 1991г.

Первый серьезный симулятор F-16, этого многострадального самолета. Не то что бы великолепная графика, но на нее никто упора и не делал, в отличие от симуляции.

Одним словом, приятные воспоминания для одних и суровая реальность по

сей день для других. Гадость порядочная. Затягивает.



F-29 Retaliator or OCEAN. 1991г.

УУ-У-У-УУУ! А-А-А-А! О-О-О-О! ЭМОЦИИ! Это невероятно! Такого симулятора никто никогда не повторит. Популярность F-19 при полной противоположности характера игры: упор сделан на аркадность и на скорость. Результат: ХИТ с большой буквы. Да вы и сами знаете...



Secret Weapons of Luftwaffe от Lucasfilm. 1991г.

Да, 91-й выдался богат на хорошие симуляторы. Даже на очень хорошие. SWOTL повторяет по стилю **Battle of Britain 1940**, но по играбельности — совсем другой уровень. Навсегда запоминаются атаки на бомбардировщики с использованием управляемых ракет. Добрая игра, хорошая.



B-52 Megafortress от... 1991г.

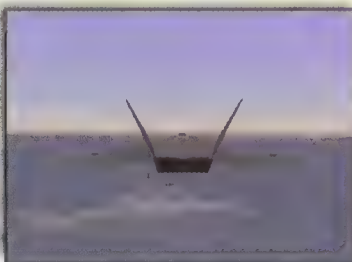
Очень хороший даже по нашему времени симулятор стратегического бом-

бардировщика. Обилие экранов, контрольных панелей... Фанатам реализма — рекомендуем настоятельно.



Advanced Tactical Air Command or Microprose. 1992г.

Ну, за 1992 год даже выделить особенно нечего. Да и эта игра — так себе. Давала полетать в операциях против торговцев наркотиками. Сносно, но довольно скучно.



TFX от OCEAN. 1993г.

Игра, повторившая успех **Retaliator** и завладевшая сердцами игроков на пару лет вперед. Поражала музыка: просто что-то. Видео на первый взгляд мрачновато, но в целом неплохо. Вся игра одним словом — ОЧЕНЬ.



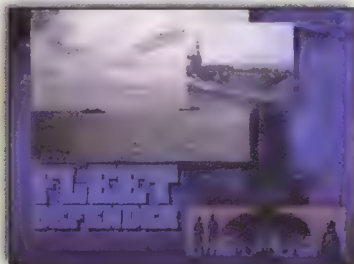
Strike Commander от Origin. 1993-94 год.

Игра сочетала в себе элементы квеста и замечательный симуля-





тор воздушного боя. Здесь реально был создан первый виртуальный кокпит, который был не для красоты, а для повышения эффективности боя. И, вообще, это была отличная игра.

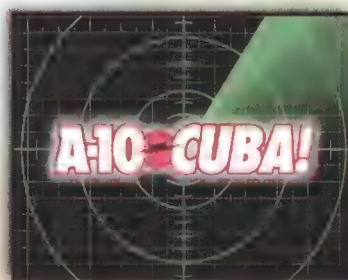


F-14 Fleet Defender от Microprose. 1994 г.

Один из лучших симуляторов за всю историю. Реалистично, красиво, зрелищно... В эту игру можно было играть месяцами. И играли ведь! Особенно фанаты реализма и владельцы быстрых по тем временам компьютеров. И я.

1995 г.

...А вот **1995** год не выдался урожайным для пилотов мышки и клавиатуры. Исключение составили такие игры, как «**Top Gun: Fire at will**» и «**Air power**». Вам же я скажу: не портите себе и соседям по комнате нервную систему — на свете полным-полно игр получше..



A-10 Куба! от Activision. 1996г.

Эта игра всему свету показала, на что способна векторная графика, особенно, если толково ее использовать. Быстрое изображение высокого разрешения, красивые **3D**-модели, все, как у людей. Здорово.



Серия Jane's combat Simulations, начиная с 1996 года.

Игры: ATF, ATF Gold, Longbow, Longbow2, USNF, USNF97, F-15 Strike Eagle.

Серия **Jane's** живет по сей день и радует нас своими игрушками. Помню: в первых играх этой серии меня очень рассмешили почти квадратные взлетно-посадочные полосы. А так — ничего, вполне играбельно. Только медленно — по системным требованиям **Jane's** всегда опережала свое время.



Су-27 от Eagle Dynamix. 1997г.

Ну, на нем, я думаю, есть смысл закончить повествование — об играх **1997-1998** уже нет глубокого смысла рассказывать. Действительно, гениальная по реализму игра, да и графика не подкачала. Даром, что векторная, но зато такого количества деталей на земле — поискать еще. Звук? А что звук? Вполне на уровне! Музыки нет — да она в воздухе только мешает, за редким исключением. В целом — великолепно. Made in Russia.

Вот такие дела. Конечно, эта маленькая антология не претендует на законченность, на самом деле симуляторов было намного больше, но я надеюсь, что кому-то все здесь написанное расскажет хоть чуть-чуть о том, что было до появления **Falcon4.0** и **Joint Strike Fighters**. А ведь неплохое время было, а? Хорошее было время.

СИ

Не в обиду

будет сказано геймерам и геймершам, но далеко не все из них хорошо разбираются в авиасимуляторах. Поэтому зачастую рука тянется к перу — расставить все точки над *i* — да все не до того было как-то. Но ничего, милые, на этот раз мы до вас дорвались-таки.

Согласитесь: **Quake**'у не обязательно знать, как устроена его любимая двустолка, а Стратегоману не до изучения внутреннего строения его харвестера. Они не задумываются на эту тему потому, что большей части их вооружения в реальной жизни просто не существует (двустолка — счастливое исключение). Другое дело — мы, **Propellerheads**! Уважающий себя пилот виртуального истребителя должен знать, что из себя представляет его боевая машина, тем более, что самолеты в авиасимуляторах в последнее время все более точно копируют по всем параметрам реальные прототипы.

Ясное дело, нос самолета с хвостом никто не спутает, все знают, где у него крылья и шасси. Но все-таки прочтите все, что написано ниже, чтобы во время очередного спора не заявить, что днем раньше **Миг-29** расстрелял ваш **F-18** из пулемета. Потому что в наше время говорить глупости некрасиво.

Здесь мы хотим привести краткие (понадобится не одна огромная книга, чтобы рассказать об этом подробно) сведения об основных типах самолетов-истребителей трех эпох, которые чаще всего изображают в играх: **I Мировая война**, **II Мировая война** и **Наше Время**. Надеемся, что хоть что-то из того, что здесь написано, пойдет вам на пользу.

I Мировая война

В эту историческую эпоху преобладали бипланы. Биплан, на самом деле, — это не животное и не плохой человек. Это самолет такой. У него два крыла — одно укреплено над другим на стойках. У нас на исторической Родине такие самолеты всегда почему-то звали «кукурузниками». Вооружение военного биплана, как правило, составляли спа-

ренные пулеметы, установленные между кабиной пилота и пропеллером. Существовала сложная система синхронизации выстрела из пулемета с шагом винта, дабы исключить попадание в него своих же зарядов. А пока люди не придумали устанавливать пулеметы на самолет, пилоты, которые в те далекие безоружные времена выполняли исключительно разведывательные задачи, брали с собой в полет револьверы. И встретив в небесах самолет противника, стрелялись, как Пушкин и Дантес. И безбожно ругались такими словами, которые мы здесь не приводим, потому что этот журнал еще и девушки иногда читают.

Девушки, кстати, от пилотов тех времен были без ума. Профессия военного летчика считалась романтической по самое немогу. Авиаторов называли **Les Chevaliers du Ciel**, Рыцари Неба. Между собой даже вражеские пилоты общались очень галантно и вежливо, а сбитому на чужой территории летчику оказывался самый теплый и дружеский прием, если он только выживал при падении самолета. Отголоски былой вежливости пилотов первой Мировой сохранились и в наше время. Поэтому если вы вдруг решите поиграть в Интернете, например, в **Red Baron II**, не ругайтесь в **chat**'ах, или делайте это по-французски. Иначе, говоря простым языком, вас «сошьют».

Средняя скорость полета стандартного биплана составляла около **250 км/ч**, поэтому в симуляторах ими довольно просто управлять. Нужно только обращать внимание на отдельные моменты: во-первых, довольно низкая прочность такого самолета (при выполнении фигур высшего пилотажа может, например, отвалиться одно крыло), а во-вторых, быстрая потеря скорости на виражах, что чревато падением в штопор, из которого легкий биплан вывести зачастую непросто. И еще один момент: старайтесь не стрелять очередями, потому что пулеметы очень быстро заклинивает — в **5** случаях из **10** это приводит к окончанию плодотворной деятельности и заставляет поворачивать домой, на базу.

Самолеты времен первой Мировой несли минимум приборов: как правило, только спидометр, высотомер, компас, топливометр и тахометр. Этого минимума хватает в симуляторе для полноценного управления. Самое сложное в симуляторах первой Мировой — научиться набирать и удерживать относительно стабильную высоту, поэтому высотомер в этих играх должен быть удостоен вашего особого внимания.

Рыцари Неба



Ну, а приземляясь, старайтесь сразу поставить машину на три точки при минимальной скорости, иначе существует большая перспектива перевернуться через нос и вспахать взлетную полосу.

Ну вот, о первой Мировой, пожалуй, и все. Лучшими представителями новых игр, отображающих эту эпоху, на наш взгляд, являются **Flying Corpse Gold** и **Red Baron II** (этот котируется только под **3dfx**), а из старых игр можем порекомендовать вам **Blue Max** и **Knights of the Sky** (работают даже на «двушке», но удовольствие неизмеримое).

II Мировая война

Основными представителями семейства летучих на фронтах второй Мировой стали уже не бипланы, а монопланы (у них, как следствие, только одно несущее крыло). Вооружение таких «птичек» в основном составляла комбинация из двух-четырех пулеметов и двух-четырех автоматических пушек. С появлением более мощных двигателей средняя скорость самолетов возросла до **350-400 км/ч**, управлять ими стало во многих случаях сложнее. Кроме того, увеличилось количество приборов, показания которых стало необходимо отслеживать для нормального управления самолетом. Например, появились **VSI** (прибор, отслеживающий скорость набора высоты), авиагоризонт (отображающий позицию самолета относительно горизонта), бортовая радиостанция (**noncommented**), **G-meter** (измеряет нагрузку на самолет

Средняя скорость полета стандартного биплана составляла около 250 км/ч, поэтому в симуляторах ими довольно просто управлять. Нужно только обращать внимание на отдельные моменты...





Говоря об особенностях управления современными боевыми самолетами, хочу обратить ваше внимание вот на что: во-первых, у них очень большая скорость сваливания в штопор...

во время исполнения мощных виражей и/или пике) и, конечно, всеми нами любимый прицел — стеклянный прямоугольник с радующим глаз крестиком в черном кружке. Шасси самолета стало убираться, появились закрылки — отклоняющиеся назад области крыла, увеличивающие подъемную силу при малой скорости (их используют при взлете и посадке). К штурвалу в кабине, заняв свое законное место слева от пилота, добавился сектор газа — ручка, управляющая тягой двигателя (в большей части самолетов предыдущей эпохи его не было, обходились краником). Кстати, хотим отметить, что именно во время второй Мировой войны штурвал стали называть неприличным словом **JOYSTICK**, или, пардон за мой французский, «палочка удовольствия». Интересно, что термин этот впервые определили английские пилоты — люди серьезные, не склонные к юмору и, вроде как, благородные. Вот вам и заграничная культура.

Управляя истребителем времен второй Мировой, обратите внимание на следующие детали: во-первых, уходя в пике, не превышайте предельную скорость — можете не успеть ее сбросить, а во-вторых, старайтесь атаковать истребители на виражах, а на бомбардировщики заходить из так называемых «мертвых зон» — плоскостей над или под хвостом самолета противника. Искренне советуем вам освоить тактику захода «от солнца» — когда атакующий самолет находится на одной прямой между самолетом-жертвой и солнцем. Как правило, в этот момент атакующий самолет видно очень плохо или совсем не видно, и вероятность попадания в него сводится почти к нулю. Очень полезно в сетевой игре.

Из игр, описывающих вторую Мировую, рекомендуем вам поиграть в **Warbirds** и трилогию **AirWarrior** (здесь не только вторая Мировая, но и много чего еще), а из ста-

рых игр попробуйте **SWOTL** и **Pacific Strike** — последний обладает еще и толковым сюжетом, прямо-таки интерактивная сага «Судьба человека».

Наше время

Ну, наконец-то, вот и самое-самое. Самолеты изменились до неузнаваемости: появились реактивные двигатели, на вооружение поступили скорострельные автопушки и управляемые ракеты... Управление самолетом требует от пилота большой скорости и быстрой реакции на происходящее, средняя скорость истребителя возросла до **1200 км/ч**. Все здорово. Количество приборов выросло чуть ли не вдвое, но последние несколько лет большая часть разработчиков боевых самолетов отказывается от них и использует МФД — многофункциональные дисплеи, отображающие любую информацию о самолете на двух-трех экранах. Кроме того, появились активные прицелы с проекторами информации: на них теперь отображается и информация о цели, и скорость, и высота полета, и курс. Широчайшее распространение получили радары: найти боевой самолет без этого незаменимого в бою элемента сейчас невозможно. С их появлением расстояние, на котором ведется воздушный бой, выросло во много раз: десять-двенадцать километров — нормальное расстояние для ракеты класса воздух-воздух. Для борьбы с ракетами появились такие элементы, как **chaffs** и **flares**: они отстреливаются самолетом-жертвой из специальных контейнеров. **Chaffs** служат для уничтожения ракеты радиолокационного наведения, а **Flares** — для уничтожения ракеты теплового наведения. Отстрелив пятюк тех и других и правильно выполнив противоракетный маневр, можете не беспокоиться за судьбу своего самолета: все будет хорошо, ракета пройдет мимо. Кроме контейнеров с **Chaffs** и **Flares** появились системы **ECM**, служащие для постановки радиоэлектронных помех в бою — тоже очень эффективно.

Но ближний воздушный бой, несмотря на появление эффективных средств поражения на большом расстоянии, не отошел на второй план — наоборот, его важность возросла. Запас ракет, как известно, не бесконечен (обычно, 6-8 штук без бомбового вооружения), и рано или поздно приходится использовать пушку. Именно поэтому в multi-player-игре профессионалы часто используют режим **GUNS-ONLY**, без ракетного вооружения. Это профессиональная эстетика, считается, что Асам ракеты не нужны (гы-гы). В большом бою они умирают первыми, когда у окружающих есть ракеты, и не умирают совсем, если ракет нет. Старайтесь не подпускать таких к себе ближе, чем на километр (в игре, имею в виду).

Кроме воздушных целей, в игре, как правило, существуют еще и наземные. В наше время даже истребители получили возможность эффективно атаковать наземную технику и укрепления. Как правило, используются управляемые ракеты класса воздух-земля радиолокационного, теплового и лазерного наведения, бомбы лазерного наведения. А для эффективного уничтожения больших площадей (как взлетная полоса) используются бомбы на парашютах. С ракетами теплового/радиолокационного наведения все понятно: головка наведения реагирует на источник тепла/радиолокационного сигнала и корректирует полет ракеты к цели. С оружием лазерного наведения все чуть сложнее: цель подсвечивается лазером с самолета дальней радиолокационной разведки и целеуказания, либо с самолета, несущего боеголовку, и только потом оружие сбрасывается на цель, руководствуясь в полете лазерным лучом.

Говоря об особенностях управления современными боевыми самолетами, хочу обратить ваше внимание вот на что: во-первых, у них очень большая скорость сваливания в штопор — порядка **260-270 км/ч**, поэтому будьте осторожны при посадке, а во-вторых, по возможности старайтесь в воздухе до последней секунды не обнаруживать себя, не включая радар надолго (осмотрелись-выключили) и не держа включенной **ECM** (по ней засекут ментально).

Из новых (относительно) игр, имитирующих современную воздушную войну, постарайтесь попробовать **CV-27 Flanker** и **EF2000**, а из старых игрушек обязательно поиграйте в **F-14: Fleet Defender** от **Microprose** и в **TFX** — очень затягивает.

Такие вот дела. Напоследок хотим сказать вам, что все здесь написанное — только верхушка айсберга, и этого мало, чтобы стать Асом. Нужен боевой **Experience**, опыт, стало быть. Так что пора отложить журнал и включить ваш компьютер. Надеюсь, наши рекомендации вам хоть в чем-то помогут. Летайте на здоровье.

СМ

КАК Я БЫЛ
КРАСНЫМ БАРОНОМ

Записки Любителя Авиасимуляторов

Страна Игр июль 1998

Сегодня

День первый

Сегодня понял, что летать и сражаться с компьютером мне порядком поднадоело. Сидел и скучал. Звонили друзья, приглашали поиграть по модему. Я отказался - всю прошлую неделю играли. Нужно что-то новенькое. Чтобы в воздухе, кроме меня, было человек пять-восемь.

Час спустя позвонил знакомому человеку, поговорил на эту тему. Связь была отвратительная, из всего, что он сказал, я понял только, что мне нужно в какое-то KALI, и все это связано с каким-то интернетом. Может, в каком-то интернете открыли игровую сеть? А что такое KALI? Надо будет выяснить.

Вечером пошел за кефиром. По дороге назад встретил у подъезда неопрятно одетого молодого человека, который попросил меня оказать ему денежную помощь. Я выразил предположение, что ему, наверное, тоже нужно в KALI. Сейчас сижу дома, пью кефир, прикладываю пяточек к гематоме вокруг правого глаза. Завтра будет в поллица.

День второй

Сегодня с утра в гости пришел знающий человек, которому я звонил вчера. Очень смеялся, сказал, что я похож на панду. Рассказал про KALI. Оказывается, это система тематических игровых серверов, и не в интернете, а в Интернете. Это для меня новая территория, Интернетом пользоваться пока не умею.

Через два часа поехали на Митинский радиорынок (благо, ехать десять минут), купили контракт на месяц неограниченного доступа. Потом вернулись, настроили компьютер и стали дозваниваться до провайдера. Постоянно занято. Интересно, с кем этот гад треплется?

В одиннадцать вечера дозвонились. В Интернете все оказалось намного проще, чем я думал. По-моему, самое сложное дело — дозвониться. Сначала решили пойти и посмотреть на центральный сервер KALI (www.kali.net), узнать, во что там играют. Выяснилось, что практически во все. Одних авиасимуляторов только десятка два, включая самые новые. Только вот одна ма-аленькая проблема — прежде чем играть, надо скачать на свою машину так называемую клиент-программу KALI CLIENT. Это для того, чтобы домашний компьютер знал, как общаться с этими самыми KALI-серверами. И весит она всего ничего — два с половиной мегабайта... Это с моим USR14400... Ну, да ладно. Начали качать.

День третий

Мать моя! Заснули и компьютер не выключили! Хотя чего ему будет... Он же железный...

Главное — программка вчера докачалась все-таки. Маленький такой дистрибутивчик... Развернули, установили. Попробовали подключиться. Ура, работает! Настроили — ввели имя, фамилию, Nickname — это как позывной, что ли...

Когда заходишь в KALI, слева на экране выполняет такое окошко, со списком серверов. Они отличаются по названиям и по номерам. На каждом из них играют в свои игрушки. Мы наобум ткнули мышкой в какой-то, номер 190, кажется, секунды две проходит и... Мой приятель потом сказал, что мы в СНАТ попали. Выглядит это так: список серверов слева сворачивается (можно развернуть в любой момент), а в центре экрана появляются строки текста. Каждая строка начинается с Nickname человека, который говорит, а дальше идет его фраза. В любой момент можно отправить любую свою строчку, при этом свой Nickname писать не надо — он сам появится, когда строка отобразится в чате. Все просто, только ничего не понятно, потому что люди, во-первых, говорят по-английски, а во-вторых, на каком-то жутком сленге. Кое-как разобрались. На 190-м сервере, оказывается, фанаты MechWarrior сидят, играют. А мне-то полетать надо... Применил свои скудные знания в английском, спросил, на каком тут сервере летают. Сразу посыпались адреса какие-то, номера серверов, в чате люди про что-то загалдели по-своему... Сразу видно, американцы. Люди дикие, но дружелюбные.

А один какой-то друг настойчиво так стал нас отправлять на какой-то www.foxes.com. Он только этот адрес напишет в чате — все смеяться начинают. Мы думаем — что такое? Издеваются, что ли? Вышли из KALI, сходили, посмотрели. Точно издеваются. На

этом foxes ни одного самолета — одни бабы голые. Мы скорее отключаться. Ладно, припомним это MechWarrior'am! Ух, враги!

Снова подключились к KALI. Попробовали припомнить номера серверов, про которые нам говорили — ничего после этого дурацкого www.foxes.com в голову не лезет. С трудом один сервер вспомнили — №631, по-моему, FLIGHT называется. Подключились. Во-от, сразу видно, мы по правильному адресу. Здесь все только про самолеты и говорят. И играют вроде во все.

Разговорились с каким-то парнем из Нью-Йорка. Он очень удивился, все не верил, что мы из Москвы — на KALI русских совсем нет. Спрашивал про Кремль, про Коммунизм и про дедушку Ленина. Очень расстроился, когда узнал, что Ленин уже умер, чуть не заплакал, по-моему. Мы ему рассказали про мавзолей. Он сказал, что через пару месяцев, возможно, будет с экскурсией в Москву, попросил мой московский телефон. Сказал, что хочет увидеть Red Square in snow. Мы сказали, что покажем ему Митинский радиорынок, и если он захочет куда-нибудь еще, тогда будем думать.

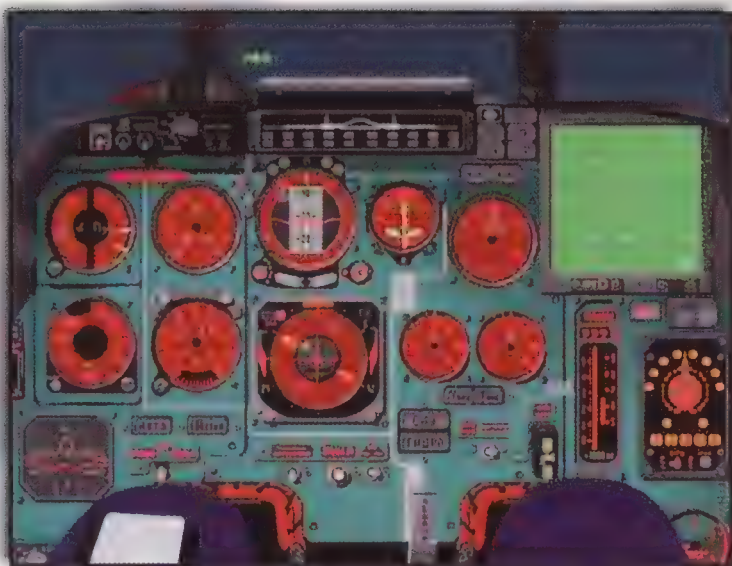
Говорили с ним, наверное, минут 15, и тут... Чоп! Неприятный звук из спикера, и надпись «Your 15 minutes are up! Please, register KALI today». Думаем: что же делать-то? В голову вдруг полезли неприятные мысли: а вдруг это ознакомительный сеанс, и больше нас туда без денег не пустят?

Пустили. Опять подключились. Нашли этого друга из Нью-Йорка, говорим: это что это такое, а? Почему, капиталист поганый, нас, русских студентов, отключили, а? Выяснилось вот что: оказывается, можно неограниченное количество раз подключаться по 15 минут бесплатно. Для халявщиков, вроде нас, этого хватает, а лучше не маяться и зарегистрироваться, тем более, что без регистрации с нами вряд ли кто-то станет играть — 15-ти минут мало для полноценного вылета, на это иногда часы уходят. Так что лучше зарегистрироваться. Мы поблагодарили и извинились за «капиталист поганый». Он сказал, что не обижается, и что как только мы зарегистрируемся, он готов сыграть с нами в «Cy-27 1.5».

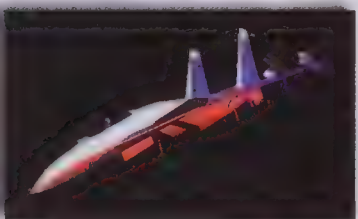
Попрощались со всеми, ушли спать. Завтра будем искать, где в Москве можно зарегистрировать KALI. Очень был длинный день.

День четвертый

С утра накупили игровых журналов, стали искать что-нибудь про регистрацию KALI. Нигде ничего нет. Решили позвонить в какую-нибудь редакцию какого-нибудь журнала и спросить. Сначала стали звонить в редакцию ка-



Александр ЧЕРНЫХ, Олеся ЛАСКОВА



кой-то «Страны Игр» — первой под руку попала. В редакции сказали, что мы на правильном пути, и что в Москве можно зарегистрироваться не где-нибудь, а только в магазинах компании «Game Land». Адрес дали — это на Новом Арбате. Мы сказали «спасибо», собрали остатки денег и поехали на Новый...

Уфф, нашли, все сделали! Дали нам три уровня пароля — надо в клиент-программе ввести. Там же, в «Game Land»'е, купили фирменный «Cy-27 1.5» — коробочка, мануаль, все как у людей, приятно прямо-таки. С горя на остатки денег купили кефира — бутылочек десять, наверное. Чтобы ночью не скучать.

Вечером подключились к KALI. Без труда нашли этого нью-йоркца, поздоровались. Он нам смайлик в ответ нарисовал, признал, значит. Решили начать играть в «Cy-27». Он объяснил, как происходит процесс: сначала нужно наверху в опциях у клиент-программы KALI выбрать SCAN FOR GAMES. После этого программка обыскивает ваш винчестер и находит все доступные для использования в KALI игры, а затем создает для них иконки в нижней части

экрана. Теперь, чтобы запустить игру в KALI, достаточно кликнуть на иконку.

Решили начать, только американец сказал, что в стандартные миссии играть неинтересно и что лучше скачать его, американца, самодельные. Мол, там, в них, присутствует русский, в его понимании, колорит. Мы согласились, и американец дал нам адрес своей странички. Скачали миссию, переписали куда следует. Потом американец сказал, что сейчас будет брифинг, вроде как предполетное задание. Объяснил, что после появления в воздухе нам всем вместе необходимо найти и уничтожить несколько американских бомбардировщиков. Потом он еще сказал: «Comrades! Let's blow out that CAPITALIST PIGS!». В общем, уже тогда русский колорит в его словах чувствовался. Потом он немного остыл, дал нам свой IP — адрес, сказал, что его компьютер будет вроде как в HOST-режиме, а мы будем к нему подключаться. А пока мы разбирались, к нам еще один друг прилеился, из Канады. Сказал, что будет с нами играть — никто против, в общем-то, не был.

Ну, да ладно, запустились. «Cy-27» включился, мы выбрали в менюшках

наверху сетевую игру, ввели в окошке IP адрес американца, и... Нажать ОК — это был такой стресс для меня...

Ура, работает! Появились в воздухе, стали все разглядывать. Смотрю, в километре максимум от меня десятка три самолетов... Оказалось, это те бомбардировщики, которые искать надо. Не найти их мог только слепой. Ну мы тогда, не церемонясь, ракетой...

В общем, через час только отключились. Ощущение — непередаваемое. Это надо чувствовать. Еще разок сыграли, еще. Очнувшись утром. Очень болела голова и хотелось спать. Выключили машину и сразу заснули.

День пятый

Как только проснулись, стали играть в «Cy-27» по KALI.

День шестой

Играли в «Cy-27» по KALI.

День седьмой

Играли в «Cy-27» по KALI.

День восьмой...

F-16: AGGRESSOR

PC

067

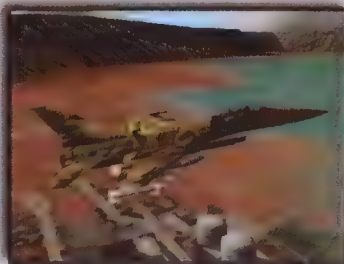
Есть только «F» между прошлым и будущим...

Итак, очередной F-16. Не знаем, как вы, а мы этих ЭФов нагляделись за годы существования жанра авиасимуляторов по самое немогу. Как обычно, разработчики обещают невероятный уровень реализма в сочетании с невероятной графикой. Одним словом, невероятно. Обещают также невероятный AI, невероятное количество миссий в невероятных кампаниях, которые проходят в Марокко, Рифт Вали, Эфиопии и на Мадагаскаре. Ну, это еще вероятно, а?

Ну, да ладно. Теперь обо всем чуть подробнее. Графику обещают от 1280x1024 с 32-х битным цветом для PII-266 до простеньких 640x400x16 бит для P-90. Конечно, можно не говорить о поддержке 3d-акселераторов. В лучших графических режимах оглаживая самолет снаружи, можно будет наблюдать за движениями пилота в кабине (интересно, что он там будет делать — ручкой нам махать?).

Так же во всех графических режимах будут двигаться внешние элементы крыла — элероны, закрылки. Хотя этим сейчас уже никого не удивить.

Интересно заметить, что авторы обещают отсутствие в игре объектов, которые нельзя уничтожить. Можно будет взрывать мосты, здания, дороги, тоннели, автомобили, самолеты и вертолеты, пристани, корабли, танки, поезда, стада диких африканских животных(?) и отдельно взятых людей... В общем, все,



что горит и все, что движется. Надо сказать, игрушка не для пацифистов.

И вроде все здорово, все в ярких красках, да вот беда: а так ли оно все будет на самом деле? И нужен ли сейчас на рынке еще один F-16? Имитаторы этого самолета штампуют его года с 1988 (помните, одной из первых ласточек была игра с одноименным названием от Spectrum Holobyte), и не то что бы они не пользуются популярностью, но... Одним словом, это все равно, что делать в течение десяти лет симуляторы автомобиля «Запорожец»: да, растет уровень графики, да, качественнее становится AI, но настоящий «Запорожец» у нас все тот же. И за десять лет не изменился ни на йоту. Скажу откровенно: расцеловал бы по очереди предста-

вителей фирмы, которая взялась бы за создание симулятора не очередного «F-такой-то», а каких-нибудь менее известных, но не менее интересных самолетов. Милые мои, ну на свете нет ни одного симулятора Mig-23, ни одного Як-3, ни одного P-61 «Black Widow», ни одного Mirage 2000! Это же некопанное место, золотое дно! И не то что бы мы об этих самолетах ничего не знали, нет. Дело не в этом, дело, наверное, в загадочной американской душе американского разработчика, который жить без очередного F'a не может.

Ладно, плачь - не плачь, а мир такой, какой он есть. Итак, очередной F-16, как обычно, самый лучший. Встречайте.

СИ

Интересно заметить, что авторы обещают отсутствие в игре объектов, которые нельзя уничтожить. Можно будет взрывать...

Платформа PC
Жанр: авиасимулятор
Издатель: Невеста
Разработчик: GDI
Требования к компьютеру:
минимум P-90/16 мб.
Дата выхода:
второй квартал 1998 г.



MICROSOFT COMBAT
SIMULATOR-98

К взлету готов!

PC

Игорь СУПРУНОВ
«Lancelot»
lancelot@dux.ru
Flight Simulations
Century Club
http://fsc.dux.ru/

После

публикации статьи «Просьба Пристегнуть Ремни» я получил более сотни писем от поклонников **MSFS-98**. Приятно сознавать, что в России много серьезных пилотов, которые читают умные журналы и летают по правилам «большой» авиации. Значит недолго осталось заокеанским коллегам безраздельно властвовать виртуальными небесами в Internet. Технологии, реализованные в **MSFS-98**, сделали этот продукт вполне достойным домашним тренажером и официальным (признанным FAA) средством обучения пилотов-любителей. В большинстве писем читателей журнала содержатся вопросы о том, как привести воздушный корабль из пункта «А» в пункт «Б», используя бортовые радиотехнические средства. Вообще, управление самолетом (вертолетом) в **MSFS-98**, как и в реальной жизни, дело довольно непростое. Искусство летать складывается из многих составляющих. К слову, пилоты **MSFS-98** могут праздновать появление очередного подарка от команды BAO-Microsoft. На лето 1998 намечено появление долгожданного суперхита: Microsoft Combat Simulator, обладающего тем же ядром реализма и возможностью расширения базы самолетов и аэропортов,

поддержкой нескольких мониторов под Windows-98 и всех основных игровых контроллеров. Похоже, что все ранее анонсированные вещи от других производителей блекнут, не успев появиться в продаже. Такая же степень реализма имитации современного боя в **MSCS-98**, как реализм авионики и летных моделей **MSFS-98** не оставляет в сердце пользователя никаких вариантов выбора. Вы только представьте себе **MSFS-98** с добавленным действующим оружием, радаром и т.п. атрибутами военных самолетов(!!!). Разумеется, летать в полном реализме этого симулятора «всех времен и народов» (10 миллионов пользователей на начало 1998), да еще и управлять системами вооружения будет сложнее вдвойне. Если вы еще не научились пользоваться элементарной авионикой Цессны, автопилотом Боинга и т.п. основами летного дела, то стоит поторопиться. Иначе не сможете «забраться в седло» боевой машины. Одним словом, покупайте **MSFS-98** и читайте внимательно «Страну Игр». С огромным удовольствием представляю вам серию публикаций под общим названием «Угол Атаки».

Стамбульский вояж

(Радионавигация в
MSFS-98 — ознакомительный
полет)

...Барселона. 14-20. Главный терминал международного аэропорта. На перроне сияет белоснежный Tristar, залитый щедрими лучами испанского солнца. Идет посадка на рейс EA 0055 Барселона — Стамбул авиакомпании Iberia. Давайте попросим в кабине во время полета и ознакомимся с радионавигацией. Для того, чтобы получить самолет Lockheed L-1011 испанской авиакомпании Iberia, вы можете посетить сервер **Flight Simulations Century Club**

(<http://fsc.dux.ru/>). Оказавшись на клубном сервере, отправ-

ляйтесь в ангар (Hangar) и выбирайте класс летательных аппаратов — Large Jets. В предлагаемом интерактивном списке вы увидите Lockheed L-1011 Tristar. Эта грациозная машина представлена в ангаре двумя моделями в раскраске авиакомпаний Eastern Airlines (США) и Iberia (Испания). Скачайте себе испанский Tristar и отправляйтесь на аэродром Барселона (Select Airbase). На аэродроме вы увидите расписание рейсов. Выбирайте рейс EA 0055 Барселона — Стамбул. Кликнув мышью в номер рейса, вы получите План полета, который можно распечатать. Давайте учиться понимать его текст:

Flight Plan представляет собой несколько строк, каждая из которых говорит, что нужно делать для того, чтобы достигнуть очередного пункта маршрута. Выполняя последовательно все строки Плана, вы приведете лайнер в Стамбул. Планы полетов на сервере выполнены в формате MS Word.



Следуйте по зеленой стрелке RMI как по обычному компасу.

ном окне «World — Go to — Airport» **MSFS-98**. Далее разберемся в процессе выполнения полета.

...Посадка закончена, и мы в кабине. Проверьте количество топлива на борту (Aircraft — Aircraft Settings — Fuel). Готовимся к взлету. Включите аэронавигационные огни (Navigation Lights) — тумблеры расположены на верхнем электроштите над лобовым остеклением кабины. Исследуя приборную доску курсором мыши, вы будете видеть стандартные для всех продуктов Microsoft «всплывающие подсказки». Включите проблесковые маяки (Strobes). Установите параметры полета на пульте автопилота (Autopilot Controls). Пульт автопилота имеет несколько маленьких окошечек-дисплеев для установки значений высоты, курса, скорости и т.п. Это делается мышью (справа от окошечка курсор принимает положительное значение «+» и

позволяет увеличить цифру дисплея, слева — наоборот). Установите следующие значения:

- 1. ALT** (Altitude — Высота): 25000 футов (Если полетите на Локхиде или Боинге, для Цессны достаточно 3500-6000)
- 2. HDG** (Heading — Магнитный курс): 054 (Обратите внимание на большой круглый прибор «HSI» (Horizontal Situation Indicator), когда будете менять значение HDG на автопилоте. По окружности шкалы начнет перемещаться оранжевая скобка — курсозадатчик. Он показывает, на какой курс установлен режим HDG автопилота).
- 3. CRS** (Course — Курс навигационной системы NAV1): 054 (На том же приборе будет перемещаться большая желтая стрелка указателя **VOR1**).

Теперь, когда вы включите автопилот

Пощелкайте мышью справа от окошечка HDG на пульте автопилота. Самолет изменит курс, повинаясь вашим командам





«...Произвел посадку самолет L-1011 авиакомпании Iberia, рейсом EA 0055 из Барселоны...»

ная риска на фоне «неба» под силуэтом самолета (они чередуются через каждые 5 градусов: короткая, длинная, короткая...). Не переусердствуйте, чтобы не чиркнуть хвостом по бетону. На скорости 145-150 kts самолет оторвется от земли.

Сохраняйте положение носа 10 градусов вверх после отрыва (это называется тангаж +10). Уберите шасси («G»). Продолжайте разгоняться до безопасной скорости (200 kts). Следите за выдерживанием направления взлета. Возникающие отклонения от

курса парируйте небольшими (меньше 10 градусов) кренами. На высоте 500 футов

выключите фары и уберите закрылки на одно деление (один раз нажать F6). По мере нарастания скорости увеличивайте тангаж (положение носа самолета относительно горизонта), не допуская разгона более 250 kts. Если потребуется, прибавьте немного режим двигателей. Ниже высоты 10000 футов запрещены более высокие скорости полета. Ждите пролета дальнего приводного радиомаяка (заведет зуммер, выдавая длинные сигналы — «тире», и включится синий транспарант «OM» — Outer Marker). Это значит, что вы на удалении 4 км от торца ВПП и можете начинать маневр выхода из района аэродрома.

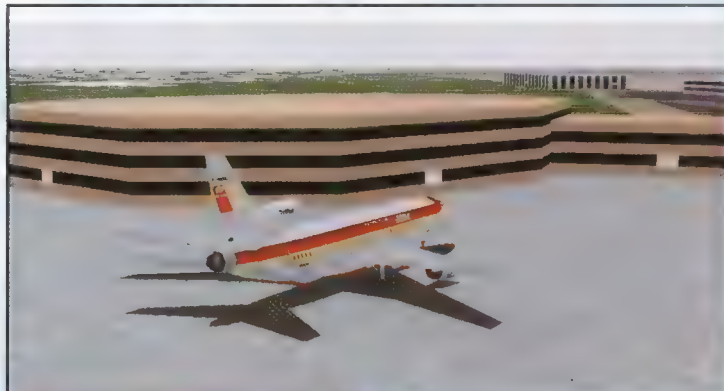
разворота будет трудно, если не невозможно, а это — катастрофа.

Самолет в наборе высоты и развернулся на заданный курс. Вам осталась забота следить за скоростью (после десяти тысяч футов высоты поставьте режим двигателей 88% и не трогайте его до начала снижения). Вообще, это не совсем точно, дел для пилота еще достаточно, но мы договорились в самом начале, что наша забота сейчас — Навигация.

Обратите внимание на панель радиооборудования (Radio Stack). Найдите там основную навигационную станцию (NAV1 Radio). Теперь посмотрите на Flight Plan. Ваш первый ППМ (Поворотный Пункт Маршрута или Waypoint — «WPT»): населенный пункт Bagur на южном побережье Франции. Следом за местоположением ППМ (WPT Location) идет столбец «Type», который определяет, чем, собственно, является

Современное средство радионавигации, которое позволяет автоматически «заводить» самолет на маяк с требуемым курсом. Сигналы VOR-маяков на борту самолета принимают основная и дублирующая навигационные станции (NAV1 Radio и NAV2 Radio). Они имеют прямой линк на автопилот и выводят информацию на «HSI» (Horizontal Situation Indicator). Поршневая Цесна и вертолет Bell 206B в MSFS-98 также имеют NAV-станции, но выводят показания на несколько иной прибор (VOR Indicator). В случае, когда очередным пунктом является VOR, нужно установить его частоту на NAV1 Radio (частота указана в столбце «Freq., ID» вашего Flight Plan).

3. NDB (Non Directional Beacon) — Очень распространенное и простое средство радионавигации, известное еще со времен Второй Мировой Войны. Это обычный все-направленный радиопередатчик-маяк. Его



Istanbul, Ataturk — Главный перрон международного сектора

очередной поворотный пункт в смысле Воздушной Навигации. Вариантов всего четыре, и каждый из них предусматривает определенную технологию работы экипажа на данном отрезке пути:

1. **Airport** — Если следующим пунктом является аэропорт, то вы либо пересекаете его воздушное пространство, либо совершаете посадку. При пролете аэропорта (заходе на посадку) используют все имеющееся в распоряжении радиооборудование, в зависимости от того, какими системами оборудован аэропорт. Когда в Плане Полета встречаются аэропорты в качестве ППМ или КППМ (Конечный Пункт Маршрута), вся необходимая информация о данном аэропорте приводится ниже основной таблицы Flight Plan. В предлагаемом примере только один WPT является аэропортом — аэропорт назначения Ataturk в Стамбуле.

2. **VOR** (варианты: VORTAC, VOR-DME) — Дальномерно-радиальная УКВ система.

сигнал принимает радиокompас (ADF Radio). Радиокompас связан с нехитрым прибором — указателем радиокompаса на приборной доске (ADF Indicator). Выполняя полет на отрезке, где ППМ является всенаправленный маяк, установите его частоту на ADF Radio. Автоматического «наведения на цель» здесь уже не получится. Нужно просто поглядывать на стрелку ADF Indicator и все время подворачивать самолет так, чтобы лететь точно на маяк.

4. **GPS Fix** (Global Positioning System Fix) — Точка в пространстве с известными координатами. Вместо частоты Flight Plan приводят точные координаты точки. GPS — это сеть спутников, которые куполом покрывают всю планету и позволяют очень точно определять координаты, курс и скорость самолета. В FS98 такие поворотные пункты используются при трансокеанских рейсах, когда других средств навигации по маршру-

Выруливайте на исполнительный старт, стараясь не занимать ВПП, а двигаясь по рулежным дорожкам



Выполняя последовательно все строчки Flight Plan вы приведете лайнер в Стамбул...

Включите автопилот (лампа-кнопка «AP» на пульте Autopilot Controls). Включите режим ALT (Altitude) одной из кнопок на том же пульте. Самолет начнет набирать 25000 футов, которые вы запрограммировали еще на земле, с вертикальной скоростью 1800 футов/мин. Включите режим HDG (включенные режимы автопилота видно по загоранию зеленых ламп-кнопок, на которые вы нажимаете) — самолет начнет разворот на магнитный курс, выставленный в окошечке «HDG» панели автопилота. Следите за скоростью, не допуская разгона выше установленного предела в 250 kts, пока самолет

не наберет 10000 футов высоты. В установившемся наборе высоты уберите полностью закрылки («F5»). Закрылки нельзя убирать или выпускать во время разворотов. Может произойти «несимметричный» выпуск/уборка (откажет один из закрылков). В этом случае возникнет кренящий момент, справиться с которым в процессе





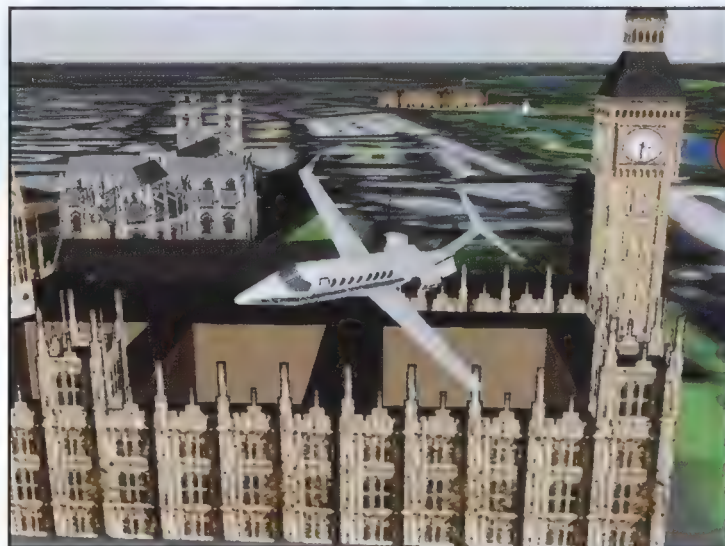
ту просто нет. Но любителям современной техники имеет смысл обзавестись **GPS**-системой (shareware программа, доступная через многие **MSFS** серверы мира). Тогда можно будет запрограммировать хоть весь мир и включать прямую связь **GPS** системы с автопилотом. По крайней мере, на реальных Аэрофлотовских Ту-154 эта штука давно стоит и прекрасно используется в обычных внутрироссийских рейсах (даже пульт очень похож на тот, который вы получите, скачав себе программу **GPS-98**). При отсутствии такой программы **GPS Fix** все равно можно использовать, т.к. указан курс для полета к этой точке и дистанция в навигационных милях (**HDG** и **DIST**). Придется считать свою путевую скорость и время полета, чтобы определить время выхода в **ППМ**. Это особенно актуально при полетах на старых поршневых машинах Второй Мировой Войны и послевоенных транспортных.

Продолжаем полет. Сейчас ваш самолет автоматически держит магнитный курс 054, указанный в графе **HDG** Плана Полета и выставленный в одноименном окне **Autopilot Controls**. Но вы можете следовать с этим курсом значительно левее или правее трассы. Трасса — узкий коридор в воздушном пространстве, нарушать который не позволено никому. Во-первых, чтобы обеспечить безопасность полетов и контроль за движением воздушных судов, во-вторых, чтобы просто не заблудиться в бескрайнем небе. Ваш первый **ППМ** после взлета — **VOR Bagur**. Его частота 112.2 МГц, позывной **BGR**, а расстояние до него от точки взлета 64.1 **NM** (Навигационных Миль). Установите частоту 112.2 на пульт **NAV1 Radio**. Взгляните на указатель **VOR** системы (**HSI** — Horizontal Situation

Indicator). Если сигнал от маяка принят, то **HSI** «оживет» (когда нет сигнала, центральная шкала прибора перечеркнута красным крестом). Следуйте прежним курсом, пока прибор не заработает. Центральная желтая стрелка **HSI** показывает курс **OBS** (Omni Bearing Selector), установленный в окошечке **CRS** автопилота — 054 (совпадает с **HDG**). Эти цифры говорят о том, что вы должны не просто лететь с курсом 054 куда попало, а лететь с этим курсом на маяк Bagur. Желтая стрелка прибора **HSI** имеет подвижную центральную часть. Если эта часть совмещена с концами стрелки — вы идете точно на **VOR**-станцию. Когда центральная часть стрелки уходит влево или вправо, она показывает вам, где находится трасса следования на маяк относительно вашего местонахождения в пространстве. Допустим, вы видите, что центральная часть стрелки ушла вправо. Вы идете параллельно воздушной трассе, но левее ее. Что нужно делать? Выйти на воздушную трассу, пока вами не заинтересовалась ПВО. Поворачивайте самолет в сторону отклонения стрелки. Раз вы летите на автопилоте, у которого задействовано два режима **HDG** и **ALT**, у вас сохраняется «кнопочный» контроль над этими параметрами полета. Пощелкайте мышью справа от окошечка **HDG** на пульте автопилота. Смотрите при этом

градус окружности). Вы только что перехватили радиал № 054 (т.е. выходите на маяк с курсом 54 градуса, что и требуется согласно вашего **Flight Plan**). Теперь можно расслабиться и, пока **NAV1 Radio** совместно с автопилотом будет вести самолет по сигналам **VOR Bagur**, продолжить знакомство с комплексным прибором **HSI**.

Horizontal Situation Indicator — это ваш главный навигационный прибор. Он связан с **NAV1 Radio** и показывает много важной информации. В левом верхнем углу прибора светится индикатор **DME** (Distance Measurement Equipment). Это расстояние в навигационных милях до наземного **VOR** маяка. Там же высвечивается истинная скорость сближения/удаления с маяком. Если самолет следует точно «на маяк» или от него, то значение скорости соответствует реальной истинной скорости самолета относительно земли. Прибор, который расположен выше (**ADI**), дает «воздушную скорость», которая с увеличением высоты имеет большую погрешность. Приближаясь к высоте 20000 футов, значение воздушной скорости в kts может отличаться от истинного значения почти в 2 раза. Поэтому на больших высотах смотрят на указатель числа «**M**» (Mach Speed), расположенный в верхней части прибора **ADI** (ваша скорость по нему должна быть **M 0.85-0.88**).

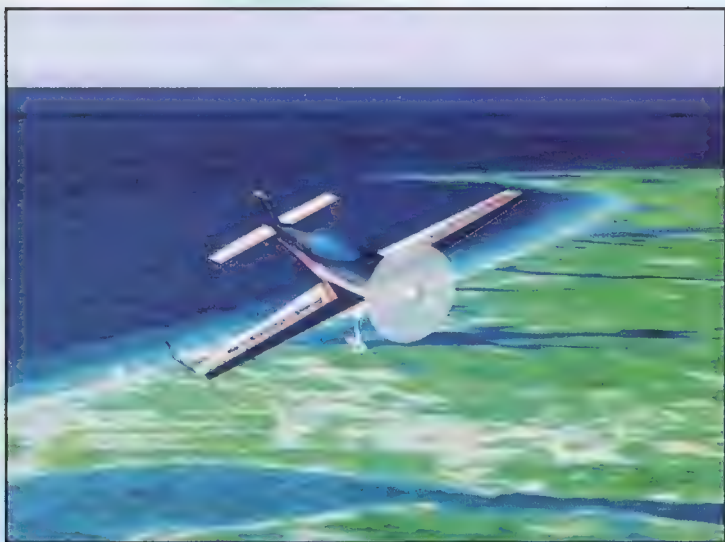


на оранжевый курсозадатчик (**HDG**) прибора **HSI**. Он начнет перемещаться вправо по окружности шкалы. Не поворачивайте слишком круто, отклоненный сегмент центральной стрелки должен быть ограничителем. Дальше него не нужно двигать курсозадатчик. Вы должны выйти на трассу под углом не более 30 градусов, иначе придется вновь выходить на нее, но уже с обратной стороны. Самолет изменит курс, повиная вашим командам. Когда стрелка начнет движение к центру прибора, будьте готовы переключиться в другой режим автопилота. Стрелка показывает приближение вас к воздушной трассе. Когда стрелка будет близко к центру шкалы, можно переключать автопилот из режима **HDG** в режим **NAV**. Нажмите один раз лампу-кнопку **HDG** на пульте автопилота (она погаснет), а потом нажмите «**NAV**» (она засветится). Самолет начнет маневр перехвата линии пути, или «радиала **VOR**».

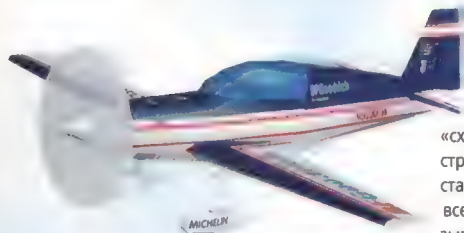
Давайте разберемся, что такое наземная **VOR**-станция. Это УКВ радиомаяк, который благодаря особой конструкции создает диаграмму направленности излучения, подобную спицам велосипедного колеса. Т.е. он передает во все стороны 360 узких лучей, или «радиалов **VOR**» (через каждый

Вернемся к **HSI**. Кроме скорости и удаления, этот прибор показывает взаимное расположение самолета и наземного маяка (точнее, линии пути на маяк). С этим мы успешно разобрались выше. Как мы выяснили, выбор **HDG** на автопилоте — это выбор направления полета, а выбор **CRS** (Course) там же — это выбор (перехват) одного из радиалов маяка **VOR**. Для того, чтобы понять, в каком направлении (в сторону маяка или от него) летит самолет, **HSI** имеет большой серый треугольный индекс прямо под желтой стрелкой. Это «**TO/FROM**» индикатор. Если треугольный индекс показывает вперед, значит, мы летим в направлении маяка, если этот треугольник кувыркнулся вершиной назад, значит, мы летим «от маяка» (**DME** в левом верхнем углу прибора будет отсчитывать уменьшение или увеличение расстояния).

Посмотрите, как у нас дела с пролетом Bagur. Сколько до него осталось (по **DME Indicator**), или, может быть, мы его уже пролетели (**TO/FROM Indicator**)? Самолет будет все время совершать небольшие маневры (поправки на ветер) по перехвату «золотой середины» воздушной трассы, пока вы идете в режиме автопилота «**NAV**». При подходе к маяку (останется меньше 5 **NM** по указателю **DME**), самолет «занер-

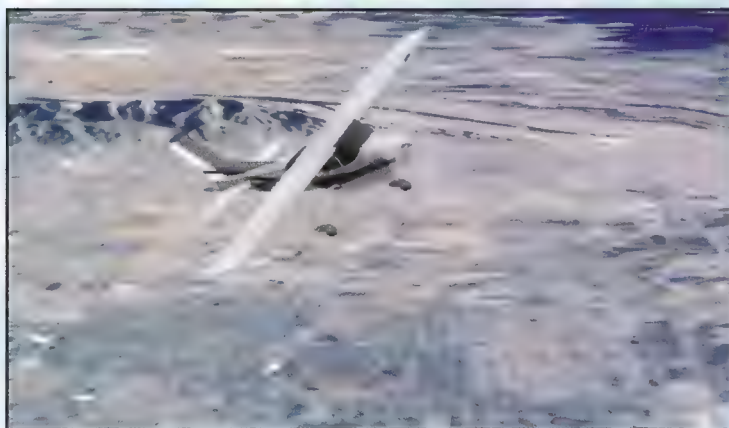


Технологии, реализованные в MSFS-98, сделали этот продукт вполне достойным домашним тренажером и официальным (признанным FAA) средством обучения пилотов-любителей. Вообще, управление самолетом (вертолетом) в MSFS-98, как и в реальной жизни, дело довольно непростое.



вничают» и начнет рыскать по курсу влево — вправо. Не забудьте выключить **NAV** режим автопилота, пролетая маяк, и перейти обратно в режим **HDG**. Затем установите в окошечке **HDG** новое значение курса для следующего отрезка пути согласно **Flight Plan**.

Летать по **VOR** маякам проще, т.к. процесс почти полностью автоматизирован в режиме «**NAV**» автопилота. Но **VOR** станции, это достаточно дорогое оборудование, обладающее, к тому же, ограниченной дальностью. Ими щедро усыпаны территории развитых стран. При дальних перелетах вам гораздо чаще будут встречаться **NDB** (**Non Directional Beacon** — всенаправленные радиомаяки). Слева от **HSI** есть круглый небольшой прибор с двумя стрелками (**Radio Magnetic Indicator** — **Dual Needle RMI**, или просто **RMI**). Зеленая стрелка этого прибора (похожая на копье) показывает направление на всенаправленный маяк (**NDB**), частота которого установлена на дисплее **ADF Radio** вашего блока радиоаппаратуры — **Radio Stack**. Установите частоту следующего **ППМ** (он как раз является всенаправленным маяком) — **NDB Hyeres** (322.0). Расстояние на этом отрезке пути великовато (145 NM), возможно, сразу маяк не удастся «зацепить» радиоконпасом. Пока держите курс в режиме **HDG** автопилота (064, согласно **Flight Plan**). Определите, что ваш радиоконпас (**ADF**) «схватил» маяк, можно по рывку зеленой стрелки **RMI**, а также прослушав позывной станции. Если стрелка показывает вперед, все в порядке, сигнал маяка принят. Позывной маяка (кодом Морзе) передается с равными интервалами времени (для



Hyeres это «**HYE**»). Рядом со всеми дисплеями аппаратуры на **Radio Stack** есть небольшие зеленые лампы-кнопки (слева от значения соответствующей частоты). Это и есть аудио прослушивание сигнала маяка (**NAV1**, **NAV2** или **ADF**). Если понимаете «морзянку» — проблем нет. Следуйте по зеленой стрелке **RMI**, как по обычному компасу. Вы не будете знать удаление от **NDB**, только — направление на него. Летите близко к указанному в **Flight Plan** курсу (**HDG**) и подворачивайте «мышкой» вслед за зеленой стрелкой, используя окошечко **HDG** на пульте автопилота. Стрелка должна показывать строго вперед. При подходе к маяку стрелка «заерзает» влево — вправо и опрокинется назад. **Hyeres** под вами! Можете включить карту, чтобы убедиться в этом. Впереди Италия. Настройте частоту следующего пункта (**Nice**) и поворачивайте на новый курс. Сначала (точно над **ППМ**) вы делаете поворот на новый отрезок пути по дан-

ном **Flight Plan**, а уже потом следите за поведением стрелки радиоконписа (по **RMI**) и вводите поправки в курс с пульта автопилота (**HDG**).

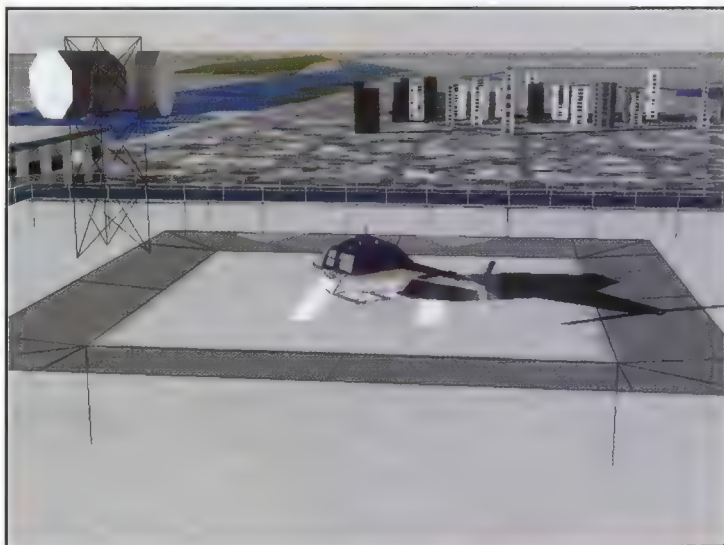
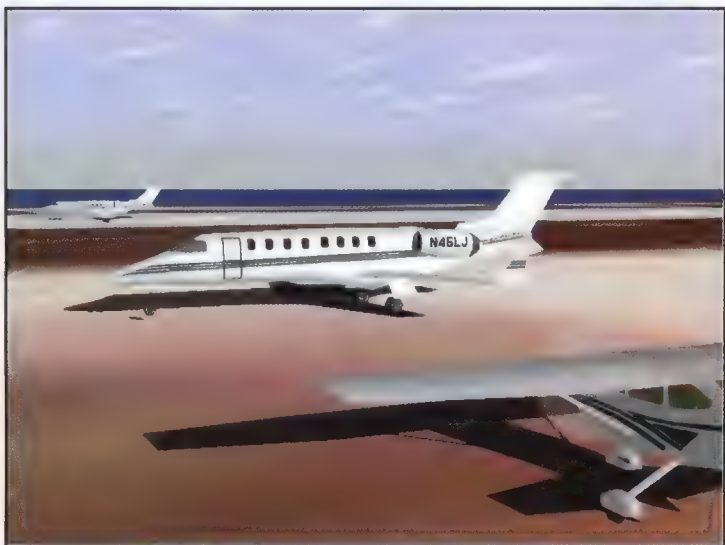
Продолжая в том же духе, через два часа тридцать минут вы окажетесь в точке начала снижения, а ровно через три часа приземлитесь в международном аэропорту **Ataturk** г.Стамбул.

О взлетах, полетах по схеме аэродрома, посадках и уходах на второй круг попробуем поговорить в какой-нибудь другой статье. Я буду очень рад, если «Стамбульский Вояж» чем-то вам помог в плане воздушной навигации **MSFS-98**.

Bon Voyage!

P.S.: Ваше мнение о рубрике «Угол Атаки» и материалах, помещаемых в ней, очень важно для планирования публикаций и издания книг.

СИ





ОРКИ

клуб компьютерных игр

Две минуты ходьбы от метро «Октябрьская»

120 компьютеров (Никаких тормозов, ни в какой игре)

Все машины подключены к INTERNETу

Самые злобные игроки клуба «Орки» в качестве ваших оппонентов

Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха,
без праздников, выходных и обедов

Все удовольствие — 12 рублей в час

А тем, кто страдает бессонницей, повезло.
Потратив всего лишь 50 рублей, можно играть
с 23.00 до 9.00 (то есть всю ночь).

В следующих наших публикациях
мы будем представлять вам
людей (почти орков),
завсегдатаев нашего клуба.
Они уже не мыслят жизни без клуба.
Они срослись с ним руками,
ногами, головой и всем остальным.
Здесь есть свои герои, авторитеты
и даже свои горячо любимые ламеры.
Во что бы вы не играли, всегда
найдете в клубе единомышленников,
соперников и просто друзей.

Наш адрес:
Москва, Ленинский проспект 4
(Здание института МИСиС)
Телефон для справок:
(095) 236 0005
Все новости о клубе
вы можете узнать
на нашем сайте
www.orky.ru
E-mail: orky@cityline.ru

В нашем клубе вы сможете сыграть
в самые популярные игры:
StarCraft, WarCraft II,
Diablo, Hellfire,
QUAKE, QUAKE II, Unreal,
Spec ops, Battle Zone,
Total annihilation, Age of empires,
DOOM II, Duke nukem 3D,
GTA, Need for speed II, Carmageddon,
Deadly games,
Commandos behind the enemy lines.
А также еще около 30 игр.



ОНЛАЙН с СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

НОВОСТИ ИЗ ПАУТИНЫ



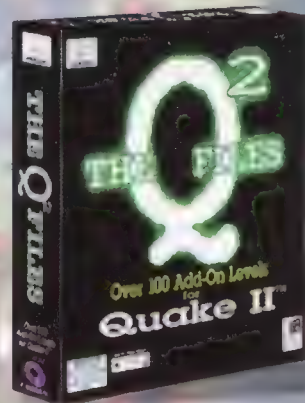
Потенциальный «убийца» **Ultima Online** — игра под названием **Awakening Project** (<http://www.dtcomputers.com/awaken>) никак не может набрать должного темпа разработки. Хотя задумано все было неплохо. Предусмотрена возможность создавать свои собственные виды оружия, брони и заклинаний, основывать города и править ими, есть ничем не ограниченные поединки, защита новичков от Pkiller'ов, вид от первого лица...

Увы, дело дошло только до пре-альфа-2 тестирования, когда пришла нерадостная для разработчиков весть о выходе в конце года **Ultima Online II**. Со всеми вытекающими последствиями, улучшениями и новой головной болью для конкурентов. Ответ от **Awakening Project** выглядит так — введена поддержка 3D ускорителей и обещано публичное бета тестирование. Чтобы читатели сами могли оценить проделанную

(<http://simutronics.com/>) спешит «оттяпать» свой кусок от пирога электронных развлечений. Его новый игровой канал — **Excite's Games Channel** (<http://my.excite.com/games>) предлагает довольно широкий спектр развлечений, среди которых как всегда Java- и Shockwave-игры. Естественно, шахматы, шашки, го, реверси, карточные игры... Помимо классики, предлагаются и такие продукты как **GemStone III** (текстовый квест), **DragonRealms**, **CyberStrike** и **Modus Operandi** с тридцатидневным бесплатным тестированием. На этих же условиях для пользователей сайта есть и online ролевик **Hercules and Xena: Alliance of Heroes**. Как же без него.

Другая не менее популярная поисковая система **Yahoo** тоже ведет соответствующий раздел (<http://play.yahoo.com/games/index.html>). Здесь, однако, нравы строже — только карточная (бридж, преферанс...) и досочная (шахматы, реверси...) классика. Плюс чат, пейджер и обзоры. Все — бесплатно для зарегистрированных пользователей. Если вы уже где-либо регистрировались на **Yahoo**, то этого достаточно — вас и так помянут.

Для желающих поиграть уточним, что



Самые сильные уровни для Quake II по 9 рублей за штуку

battle.net/forums/starcraft-scm5691.htm). В нарушении лицензионного соглашения об использовании игрового редактора уличена компания **Stellar Forces** (<http://www.microstar-usa.com/html/q2.htm>). На ее сайте предлагается к продаже «набор карт» (50+ шт.) к **StarCraft'y** по цене около 22 долларов за коробку. Тут же продаются и уровни для **Quake 2** (100 шт.), которые, заметьте, стоят существенно дешевле — около 15 долларов.

По словам разработчиков **Blizzard'a** подпольная деятельность будет немедленно пресечена. Судя же по тону письма создателей **StarCraft'a** на форуме, основная причина их гнева не столько

В аккуратной коробке продукт НЕлегальный и НЕнародного творчества...

в незаконности такой торговли, сколько в крайне низком качестве «товара»...

Самый российский и народный мультиплеер **Kali** (<http://www.kali.net/>) поднялся до версии 1.45. Отныне обеспечена поддержка для: **Burnout**, **Outwars**, **StarCraft** (патчированный до 1.01), **Armor Command**, **Total Annihilation 3.0**, **F1RS**, **Monster Truck Madness 2** и **Myth: The Fallen Lords**. Обновление со старых версий необходимо, так как совместимость «сверху вниз» обеспечивается не полностью. Загрузить **Kali** можно не только с «материнского» сайта, но и с Петерлинки (195.242.2.70) или российского зеркала **TUCOWS** (<http://tucows.rinet.ru>), что намного быстрее. Напоминаем, что пожизненный регистрационный взнос за этот мультиплеер (25-30 долларов) можно заплатить наличными или почтовым переводом в Москве или Санкт-Петербурге.



для браузерных игр (Java, Shockwave) потребуется **Internet Explorer 3.0+** или **Netscape 3.0+** (лучше использовать версии 4.0+) с соответствующими plug-in'ами. Единственное, что следует проверить перед игрой, — разрешено ли в браузере выполнение Java-скриптов. Для этого в **Netscape 4.0** в меню «Edit» зайти в «Preferences». Там в «Advanced» пометить «Enable Java» и «Enable JavaScript». А в **Internet Explorer 4.0** в пункте «View» выбрать «Internet Options». Затем перейти к закладке «Advanced» и проверить наличие галочки напротив «enable Java».

Попытка делать деньги на исконно народном промысле — строительстве карт для **StarCraft'a** — вызвала бурное негодование у **Blizzard'a** (подробности на форуме **Battle.net** <http://www.battle.net/forums/starcraft-scm5691.htm>).



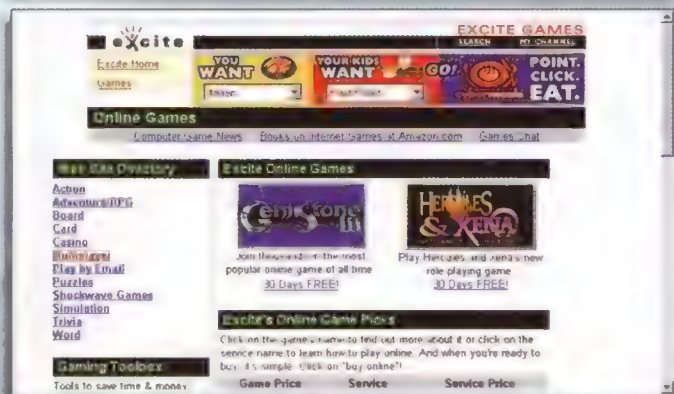
Пре-альфа версия Awakening Project пока играет до Ultima Online I

работу, приводим скриншот из этой ролевой игры. Впрочем, основные проблемы для **Awakening Project** — это не отсутствие идей, а отсутствие денег...



Растет конкуренция в игровом секторе Сети между... крупнейшими поисковыми службами. Известный сервер **Excite** в сотрудничестве с **Simutronics**

YAHOO! GAMES



КРАСНАЯ Z.A.R.Я. РОССИЙСКИЕ КЛАНЫ

Наше сердце переполнено гордостью, дрожь пробегае по пальцам, слезы радости размывают картинку на экране. В традиционном рассказе о наших кланах западных супер-игр случился неожиданный поворот — речь пойдет о российских кланах российского же action'a **Z.A.R.**

Для тех, кто только что свалился с Луны, поясним. **Z.A.R.** от Maddox Games — отечественный конкурент **Quake'a**, но лишенный мрачных подземелий и некрофильской атмосферы. Бой в **Z.A.R.** — это экологически чистое удовольствие на свежем воздухе среди бескрайних просторов, с полной свободой перемещения. Тут не спрячешься в закоулке, не повиснешь под потолком. Открытая честная битва — девиз игры. Более того, сообщаем специально для интернетчиков! Мультиплеер идет с отменной скоростью на российских серверах (в частности, и на сервере «Страны Игр») при полном отсутствии лага (ну, или почти полном...). Добавьте к этому абсолютно русскоязычное оформление игры, недавно вышедший пэтч, обеспечивший поддержку 3D акселераторов и возможность голосовой связи. Стоит ли объяснять, почему немало игроков (среди них даже американцы, и это несмотря на жуткий пинг!) забросило старину Q и переметнулось на сторону **Z.A.R'a**...

Вернемся, однако, к предмету нашего разговора.

Первый российский клан зовется «аПпельсин». Такое миролюбивое имя, вспоминает лидер клана Даниил Зуйков, появилось случайно: «Надоели всякие мрачные кровавожадные названия. Они уже становятся смешны. Нужно было что-нибудь радикально новое — такое, чтобы название сразу интриговало. Вот и придумали «аПпельсин!». Как и положено новорожденному, клан (по адресу www.attend.to/aPPelsin) быстро рос и мужал. Процесс взросления протекал в тепличных условиях, поскольку облегчался тем фактом, что «аПпельсин» — официальный **Z.A.R.**-клан. Более того, законнорожденный отпрыск уполномочен Maddox Games (создатель **Z.A.R'a**) самостоятельно проводить регистрацию новых игровых объединений. аПпельсиновцы не отлынивают от общественной нагрузки и, помимо проведения турниров и состязаний, готовы собственными же руками плодить конкурентов. Говорит Даниил: «Я просто уверен, что они скоро появятся, так как **Z.A.R.** набирает все большую и большую популярность. И, наверняка, уже есть кланы, которые не могут себя проявить из-за своей слабости. А мы бы им помогли организационно...».



1 — благородно, не так ли? Совсем иная модель взаимоотношения геймеров, особенно, если сравнивать с кланами **Diablo**, **Quake** или какого-либо еще зарубежного суперхита. Нам кажется, что дело тут в изначально русских корнях проекта **Z.A.R.** и всего того, что сейчас вокруг него «нарастает».

Сколько же всего русских **Z.A.R.**-кланов?

Помимо нашего «фрукта», вполне созрел и питерский клан — **Masters of Z.A.R.** Пока он еще не так активен и довольно редко осмеливается появляться на игровых серверах. Найти его можно по адресу <http://pf.quake2.ru/ZAR>. Как видно из сложно построенного URL'a, первичным в этом объединении был как раз **Quake**, но затем игровые пристрастия стали понемногу меняться... Первые вирусы **Z.A.R'a** появились и на популярном информационном сервере Weekend — <http://people.weekend.ru/whites/>. Есть в Сети и иностранные кланы — скажем, американские «**Soul of Chaos**» и «**SkyNet**». Они играют под утро и не отвечают по-русски.

А теперь наша традиционная анкета.

СИ (СТРАНА ИГР): Сочетаешь ли ты членство в российском клане с пребыванием в каких-либо еще боевых союзах?

ДЗ (Даниил Зуйков): Хм-м... Ну, вообще-то «аПпельсин» — это мой первый клан, в котором я принимаю живое участие. Был кваковский клан **Quake Police**, из которого меня выгнали за неактивность — ну, приелся мне этот «квак» до отупения. А насчет враждебных отношений, наш клан — это даже не клан, а, скорее, клуб друзей. Мы ко всем относимся миролюбиво... Даже стараемся в **Z.A.R.** играть мирно, если такое возможно, конечно...

СИ: Что повлияло на твой выбор — страна, игра или что-то еще?

ДЗ: Во-первых, страна, в которой был создан **Z.A.R.** — Россия! Не думаю, что нам было бы интересно создать клан игры, сделанной за рубежом, создателям которой и дела до нас нет. В случае же с **Z.A.R.**ом дело обстоит совершенно

иначе — мы активно поддерживаем контакты с Maddox Games, ездим к ним в офис. Попробуй-ка к Ромеро или еще кому в гости попасть!

Во-вторых, **Z.A.R.** — первая российская игра, которая способна конкурировать с такими китами игрового бизнеса, как **ID Software**, **3D Realms** и прочими им подобными... Игра, в которой все на русском, в которую приятно играть. Кроме того, ряд технических особенностей **Z.A.R.** так же затягивает. Например, возможность общаться через микрофон во время игры — это просто отлично...

СИ: Чем полезно пребывание в клане с точки зрения турниров, поединков? Достигается ли при этом «новое» качество игры?

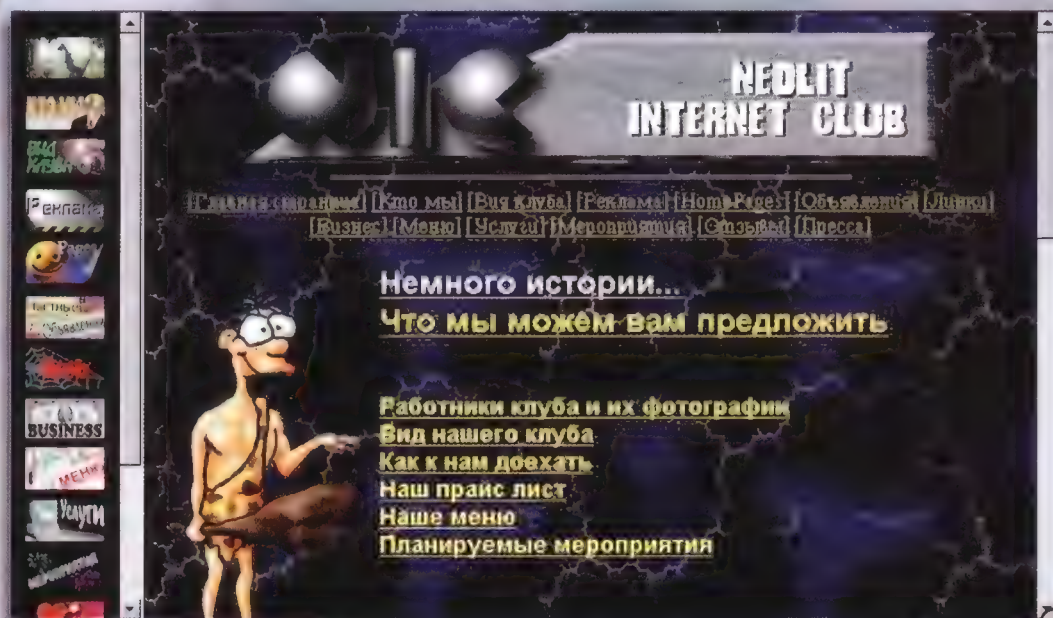
ДЗ: М-да, хороший вопрос... Полезно пребывание в клане, прежде всего, общением... Кроме того, мы все каж-

Последние новости Z.A.R. от «аПпельсина»

Уже существует три патча игры. Во-первых, патч 1.01-1.02 для ДТМО-ЕРСИИ, позволяющий играть на сервере Алик Улан. Там целый ряд интересных нововведений. Их будем обязательно выкладывать на тематических ресурсах — это никому не вредно! Но интересная особенность — теперь на сервере будет ну крайне высокая статистика игроков и воинов. При условии, что сам сервер не пропадет! Во-вторых, есть 300к патч для демо. Тут много рассказывать не надо. Достаточно просто посмотреть банн из демо-версии. В-третьих, патч для полной русской CD версии, включающий в себя нововведения, переработку и игровую логику.

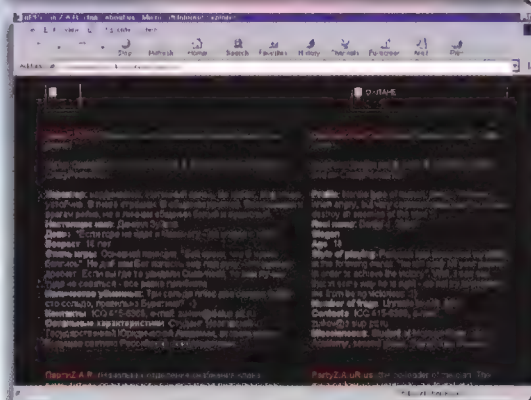
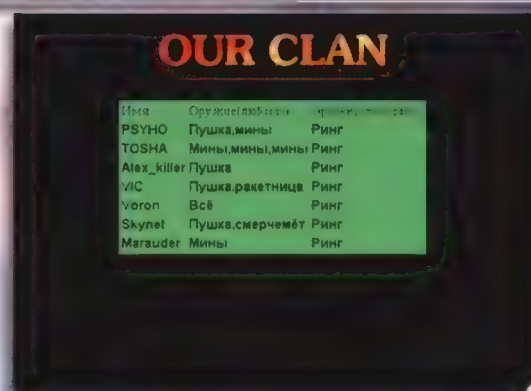
- 1 — Законнорожденный «аПпельсин» с его отнюдь не мирными атрибутами.
- 2 — Z.A.R. для «Белых»
- 3 — В Интернет-клубе — военный совет партии ZAN!





- 1 — Одно из «тайных» мест сбора сетевиков...
- 2 — Бывшие кваковцы не забывают кровавых привычек.
- 3 — Досье мега-босса: характер нордический... (верх картинки надо срезать!!!)
- 4 — Официальный клан ведет большую общественную работу.
- 5 — Питерцы отстают в мастерстве, но опережают в песелях.

Не думаю, что нам было бы интересно создать клан игры, сделанной за рубежом, создателям которой и дела до нас нет.



дый вечер играем в З.А.Р. и получаем от этого немалое удовольствие.

СИ: А как тебе видятся минусы пребывания в клане? Например, необходимость тратить на него какое-то время ежедневно и т.п.?

ДЗ: Единственный минус — уходит немало времени на обновление страницы и новостей. Но это все-таки прият-

ное времяпрепровождение...

СИ: Как я понял, общение в процессе игры — главное для членов «аПпельси-на». А есть ли общение между «клансменами» в «реале» — телефонные звонки, личные встречи, посиделки в баре и т.п.?

ДЗ: Да, безусловно. Общение не ограничивается лишь игрой в З.А.Р. Помимо этого, мы (по крайней мере, руководящий состав — я и Партизан) постоянно общаемся по аське (ICQ — утилита мгновенных сообщений по Интернет — прим. ред.). Есть и «официальный» чат, где мы проводим свое

время, — www.ptt.ru/bbs. Помимо этого, по субботам регулярно устраиваются встречи в Интернет-баре «Неолит» (www.neolit.ru). Знакомств просто уйма. Можно сказать, что с момента создания клана мое времяпрепровождение — как в Интернете, так и вне его — вышло на качественно

новый уровень. Появилось много новых интересных знакомств, друзей, подруг и прочее. Даже необязательно с членами клана, а просто с «сочувствующими». Например, появился хороший знакомый из Астрахани. Правда, теперь он уже входит в состав клана, но сначала-то мы с ним просто познакомились во время игры. Кстати, с момента опубликования первой заметки о З.А.Р.е в «СИ», в наш клан вошло еще 4 человека — Алина Марченко (Alinka), Нина Захлестина (Ninon), Александр Захлестин (Indeyets), Егор Сорокин (Wizard)...

СИ: Ну, и напоследок дай нашим читателям какой-нибудь «Совет дня» от «аПпельсины».

ДЗ: Пожалуйста, но не от меня, а от одного из наших членов, Wizard'a. Чтобы выжить в битве против нашего клана, помимо хорошего пинга, надо:

— ДУМАТЬ!!!;

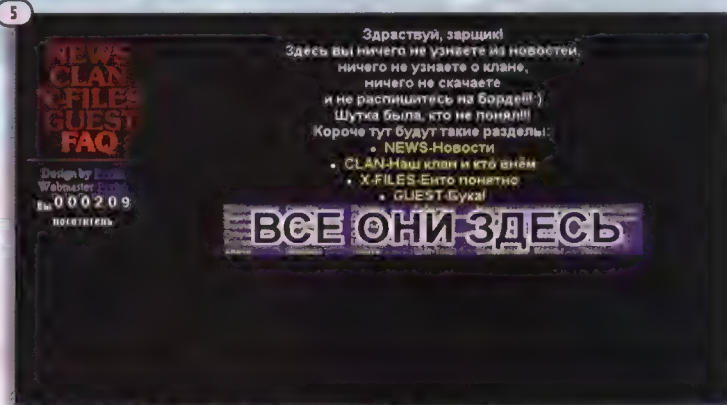
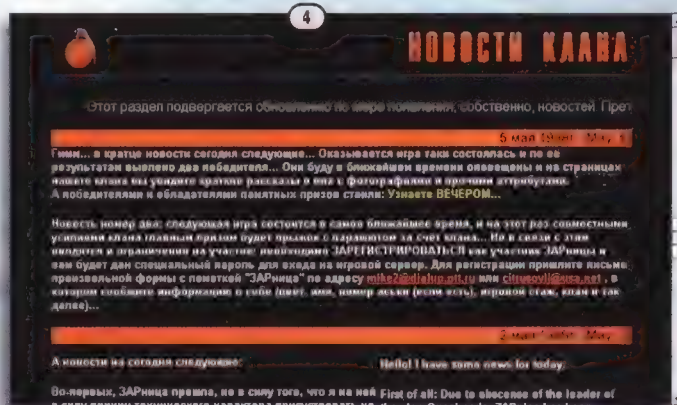
— боевая стойка: левая рука — клавиатура, правая — мышь;

— тщательно настроить управление «ПОД СЕБЯ»;

— не стоять, прямо не бежать, чаще прыгать; прятаться под водой, но не долго, т.к. можно пропустить все самое интересное!..

Вместо послесловия

Нам представляется очень важным информировать наших читателей обо всех изменениях, новостях, тенденциях и важных событиях «родного кустика» Всемирной Паутины. Особенно в игровой и околоигровой его части. Для этого мы и затеяли этот раздел и надеемся, что он окажется полезным и информативным для вас, дорогие читатели. А чтобы никакое важное событие, новость или слух не остались за кадром, мы просим, не стеснясь, писать авторам этого раздела обо всем, что представляется интересным на dolser@gameland.ru. Особенно важна информация об отечественных игровых объединениях (кланах) и проводимых турнирах по Starcraft, AoE, Quake, UOL, Warcraft, Allods и другим супер-играм. Освещение российской сетевой жизни на страницах СИ, как мы надеемся, будет способствовать дальнейшему развитию игрового сообщества, привлечет в него новых членов и, в итоге, сделает нашу жизнь в Сети куда интереснее!



ЗАРОДЫШ ИГРОВОГО СЕРВИСА?

Что

нужно любителю сетевых развлечений, чтобы потратить пару-другую часов своей жизни на выяснение отношений с другими подобными ему фанатиками? Тот, кто читал наши статьи, ответит сразу — игровой сервис. Только с помощью выделенных серверов можно добиться того, чтобы геймер из любой точки земного шара в любое время мог посостязаться с живыми противниками. Они же позволяют оповестить весь мир о том, кто есть кто в игровом сообществе. Да и просто служат местом встречи единомышленников. Поэтому мы продолжаем наш рассказ о этой стороне сетевой жизни.

На сей раз в «зону внимания» попал **WON (www.won.net)**, открытый и поддерживаемый одной небезызвестной конторой — **Sierra**. Увы, данная служба лишняя раз подтвердила то мнение, которое стало складываться в последнее время о ней — крепкий коллектив, выпускающий добротную, но не хитовую продукцию. Да, мы не смогли вспомнить ни одной вышедшей в последние пару лет игры, которую хотелось бы обругать. Но то же самое произошло, когда была предпринята попытка назвать хоть одну вещь, которая бы по настоящему захватила, нанеся непоправимый ущерб запасу свободного времени. Вот и **WON** из той же серии — посетить его интересно, но вряд ли вы станете его завсегдатаями.

Вкратце мнение об этом интернетовском закутке можно выразить парой предложений. Очень добротно и красиво сделано. Можно не только поиграть (бесплатно, что самое главное), но и получить некоторую порцию интересной информации. Скачать демо- и полные версии игр. Вот только одно замечание: заниматься этим стоит только тогда, когда больше делать нечего. Попробуем объяснить, почему.

На теперешний момент **WON** не является чисто игровым сервисом. Скорее, он напоминает сайт какого-нибудь игрового журнала. Больше половины места на нем занимают новости, обзоры игр, скриншоты и видео-ролики. Плюс подробные описания тактики игры в самые горячие хиты сезона. В мае это был **Starcraft** — и, пожалуйста, на home-page вас встретит знакомая картинка со смотрящим исподлобья суровым Протосом («Ты записался в добровольцы?!») и обещанием самого-самого полного описания всех тактических секретов и приемов, способных привести к победе. Все остальные материалы мы даже упоминать не будем, они постоянно

меняются, да и интересующиеся сами могут обратиться по приведенному нами адресу. Да, еще мы забыли упомянуть о наличии некоторого количества демо-версий еще не вышедших игр, доступных для скачивания. Вот все это и составляет большую часть сервера, лучше всего оформленную и сразу бросающуюся в глаза.

Теперь перейдем к тому, на что особо упирает **Sierra** в рекламе своего нового чада, — **БЕСПЛАТНЫМ** сетевым играм. Да, такая возможность есть. Но пока (май) на самом зачаточном уровне. Сразу ее даже и обнаружить-то трудно. Доступные для игры продукты делятся на две группы: коммерческие версии и загружаемые с сервера. Из первой доступны **Lord of the Realms 2, Civil War Generals 2, Golf, Football Pro 97, Cyberstorm, Outpost 2** и **Birthright**. Естественно, все — производства компании-содержателя сервера. Увы, большую часть игр из этого списка мы вряд ли стали бы настойчиво рекомендовать нашим читателям, да и сетевой режим в них, прямо скажем, не идеален. Но решить вы можете и сами, — демо-версии всего этого добра опять же доступны не отходя от кассы (см. раздел **Download**). В скором времени обещается несколько довольно лакомых кусочков, из которых особый интерес представляют **Half-Life, StarSiege** и **Unreal**. Очень заманчиво, согласитесь, но вряд ли так уж скоро. Кроме них, в списке на ближайшее время — **CyberStorm 2, Home World, Larry Casino** и **Swat 2**. Это уже куда менее интересно.

Вторая группа (Free! Free!!!) представлена небольшими по размеру играми, относящимися к карточным и логическим. Как мы уже упоминали, полные версии этого добра доступны для скачивания. Перечислим их. Карточные игры (**Hoyle Classic Card Games**, архив 3.5 Mb): **Hearts, Spades, Bridge, Gin Rummy**. Отдельно лежит **Hoyle Poker** (архив 2.5 Mb). Но играть в покер по сети?! Это ж кошунство!

Настольные игры (**Hoyle Classic Board Games**, архив 6Mb): **Chess, Battling Ships, Checkers, Backgammon, Yacht, Chinese Checkers**. И последнее — **Acrofofia** (2Mb). Данный список навеивает воспоминания о незабвенной группе игр, регулярно включаемых неким Биллом Гейтсом в один из своих очень распространенных продуктов. Найдутся ли среди наших неотягощенных лихими финансами геймеров любители, желающие оплатить многочасовую,

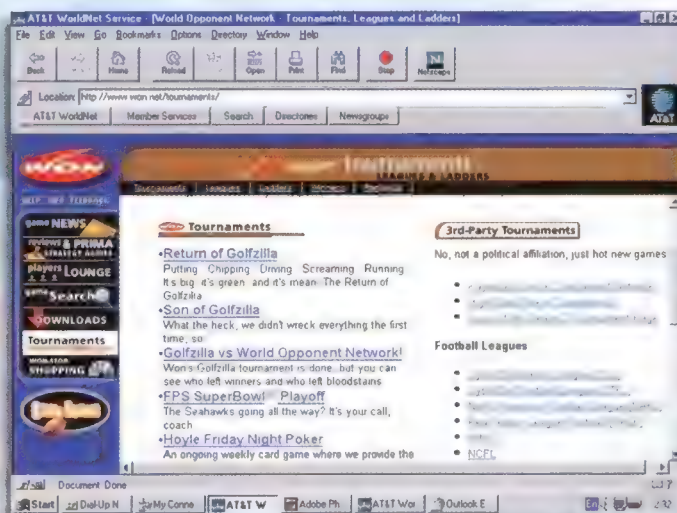


например, партию в шахматы с каким-нибудь горячим латиноамериканцем — это вопрос. Ответ на него очевиден. Из всего списка некоторый интерес вызвал только бридж — пока он у нас достаточно экзотичен и партнеров для игры проще всего найти именно в Интернет.

Что еще есть на **WON** интересенького (с полезным-то мы уже разобрались)? Теоретически, регулярно должны проводиться турниры. В момент написания статьи, и правда, несколько было в самом разгаре — три по гольфу и один по покеру. Мда... Присоединяться мы к ним не стали. Заняты были очень. ;)

Ну, и напоследок: есть страничка, содержащая ссылки на турниры, которые проводятся по **Sierra**'овским играм в других местах. Как ни странно, ссылок этих несколько десятков, но кто поймет загадочную душу буржуина? Хотя, если вспомнить о том, что в Штатах месяц подключения к сети стоит 20\$...

Что можно сказать в заключение? Не наш это сервер. Во всяком случае, пока. А вот если планы его создателей осуществляются... В общем, советуем время от времени туда заходить.



Только с помощью выделенных серверов можно добиться того, чтобы геймер из любой точки земного шара в любое время мог посостязаться с живыми противниками. Они же позволяют оповестить весь мир о том, кто есть кто в игровом сообществе.

КОМПЛЕКСНЫЙ ОБЕД ЗАЯДЛОГО БЕТА-ТЕСТЕРА

Если

говорить о плюсах участия в альфа- и бета-тестировании, то, помимо возможности хорошенько развлечься, пообщаться и внести вклад в создание новой Игры (и полностью отбить желание играть в коммерческую версию ;)), наиболее интересным представляется еще и такой момент. Каждое бета-тестирование — это своего рода путешествие на машине времени. Загружая и испытывая новейшие и недоступные основной массе геймеров продукты, бета-тестер заглядывает в будущее рынка электронных развлечений. И пока другие строят предположения и гадают, что там такое «варится» на кухнях разработчиков, он ТОЧНО знает — вот это хорошо, то никуда не годится, а этого еще ждать и ждать...

Где, как не в разделе «Online», место самым свежим и горячим штучкам от производителей игр! Тут уместны последние новости и рассказы об интересных местах Интернет. Сегодня для горячо любимых сетевиков сервируются четыре блюда из разряда экстравагантных, и все желающие приглашаются на наш комплексный обед.

Вот меню.

Закуска — 3D shooter с элементами квеста и стратегии, первое блюдо — ролевик под интригующим названием «Неизвестный», на второе — необычная военная стратегия и, наконец, на десерт — «Мистический Погром». Милости просим к столу.

TYRANNIZER

Tyrannizer

Разработчик: Viper Byte
Платформа: Windows95/98
Системные требования:
P-133, Standard VGA,
8 Mb RAM
Рекомендуется: P-166, SVGA,
16 Mb RAM, Sound Card 32,
4 Mb Video Card,
3D ускоритель
Интернет:
web.idirect.com/~kassy
Дополнительно: бета-версия
на компакт-диске журнала

Tyrannizer — продукт международного сотрудничества, состоявшегося по типу месячной давности слияния Мерседеса и Крайслера. Движок игры — **ACKNEX** — создан в Германии, а «кузов» и все прочее — в США. Воспоминание об автомобильных гигантах в данном случае вполне уместно. Посмотрите на рекомендуемые системные требования — движок определенно проектируется нехилый и производительный. Как у Мерседеса. И это правильно, поскольку **Tyrannizer** будет полностью трехмерной (в полигональном исполнении), шикарно озвученной, многопользовательской игрой. В демо-версии на диске (а она там, если все прошло по плану!) враги — все еще плоские спрайты, но согласно строго конфиденциальным данным, полученным нами от разработчиков, со временем они будут полностью переделаны под каркасные анимированные модели. Полигональные, текстурированные и от этого, естественно, жутко злобные.

Поскольку **Tyrannizer** планируется в нашем «комплексном обеде» в качестве легкой закуски, то не стоит нагружать желудок и перебивать аппетит трудно усваиваемым storyline. А чтобы можно было представить себе игру, прибегнем к аналогии. **Tyrannizer** — это не Quake, а, скорее, его мутация в сторону Alone in the Dark. Перестрелок и потасовок будет, конечно, изрядно, но не менее сильно прозвучит и детек-

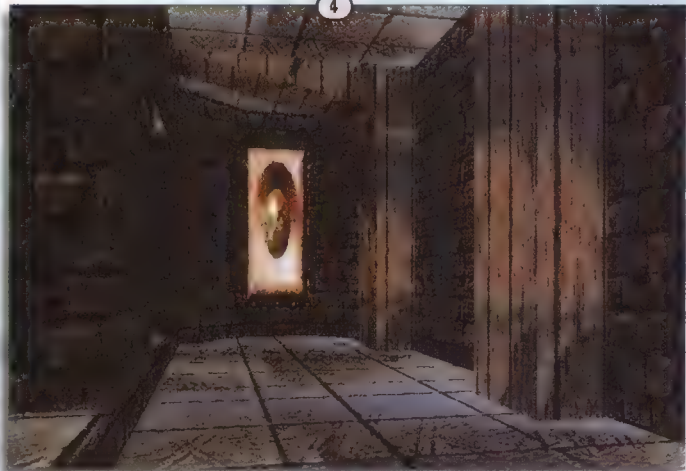


1

2



- 1 — Tyrannizer чем-то напоминает Quake 2.
- 2 — Неплохой уровень для данной беты, но так ли?
- 3 — Это место для хорошего квеста!
- 4 — В этот уголок к бета-тесту пригласили



тивная линия.

На какой же стадии готовности находится этот продукт? На стадии... обновления. Полностью переписан (в формате BSP) движок, получивший, кстати, первое место на конкурсе разработчиков в США. Встраивается поддержка акселераторов (цветное освещение, OpenGL, разрешение от 640x480 до 1024x768) и 3D звука. Меняются текстуры, появляются новые (анимированные) враги, правится сетевая часть программного кода. По заверениям Viper Byte, к моменту выхода этого номера журнала **Tyrannizer** будет вполне играбельной «бетой» с мультиплеер-



3

ром и выделенным сервером.

...Так, кажется, к нашему столу движется официант с переменной блюд. Что там у нас было заказано? Неизвестно...

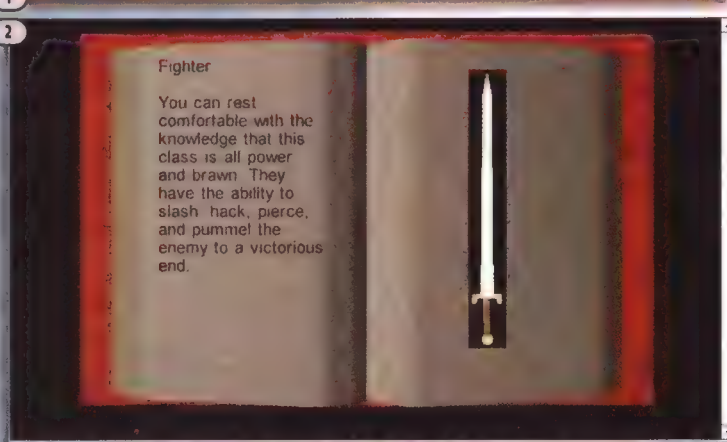
Как только начинаешь приглядываться к **Unknown**, так немедленно охватывает чувство дежавю. Underlight на Mplayer'e, The Realm от Sierra! И, конечно же, Ultima Online. Пусть не обманывает никого слово квест в названии этого продукта. По всем признакам — это многопользовательский ролевик!

Судя по всему — игра готова процентов на восемьдесят и подразделяется на две самостоятельные части: сетевую и однопользовательскую. Персонажи для каждой из них свои и не переносимы из одного режима в другой. Разработчики, предвкушая грядущий триумф, напускают изрядно тумана, но кое-что из «Неизвестного» все-таки удалось разузнать (а не сознательно ли это допущенная утка информации?).

Итак, нам готовят средневековый фэнтезийный мир с денежной экономикой, сменой времен года, восходом и заходом солнца, природными атмосферными явлениями (дождь, туман, снег). Стандартная система роста опыта (уровня) в зависимости от частоты и успешности применения навыков и колдовства. При этом выбор виртуального воплощения геймера велик: девять рас и одиннадцать классов. Люди, эльфы, полуэльфы, минотавры, драконы, тролли и т.п. Воины, маги, воры, убийцы, клерики, торговцы и т.д. Кто хоть раз играл или читал про Ultima Online (UO), сразу же поймет, о чем идет речь...

Но есть и отличия. Специи и изюминки, если опять прибегнуть к нашей кулинарной терминологии. А посему разберем тонкости рецептуры, по которой готовилось это таинственное блюдо.

Какова главная беда UO и иже с ней? Конечно же, убийства персонажей! Создатели ролевых мега-игр борются с этой напастью всяк на свой лад. В **Unknown** предусмотрено свыше дюжины способов искоренения нездоровой (или здоровой?) тяги к убийствам. Отметим, например, такие. Во-первых, есть пара видов злобных и сильных монстров, охотящихся исключительно на «героев» с плохой репутацией. Затем, имеется порьяма, попав в которую, придется мотать срок. И не пятнадцать минут, а несколько ДНЕЙ реального времени. Есть и более сильное средство. Игра сама не даст напасть сильным на слабого, отстающего в развитии от них не менее чем на четыре



уровня. Вот так просто — не даст, и все! Если, конечно, он сам первый не нападет. Тогда — пожалуйста, это уже считается честным поединком. Правда, такое правило действует не повсеместно. В целом выглядит заманчиво — нет жестких запретов, но есть некоторые защитные механизмы, помогающие новичкам.

Еще одна интересная новинка **Unknown** — старение. Надо сказать, что девизом разработчиков была одна идея-фикс. «Как в реальной жизни!» Вот так появилось старение. Некоторые заклинания и артефакты ускоряют процесс, а некоторые наоборот — омолаживают. От старости, кстати, можно и умереть. Навсегда. Помните, мы писали в прошлом номере об Абсолютной Смерти персонажа в Underlight? Вот вам еще один пример, как легко и быстро усваиваются хорошие идеи.

Но вернемся к **Unknown**. Еще порция реалистичности — герою требуется регулярно есть и пить. Слава богу, что

хоть в offline режиме он не умрет от голода. Но как только игрок подключится к серверу в следующий раз, персонажа потребует немедленно взбодрить гамбургером и бутылочкой пива. Это вопрос достаточно тонкий, поскольку магазины в **Unknown** имеют свое рабочее время, и в неурочный час можно загнаться от голода. Еще герою необходимо спать. Продол-

жительность бодрствования зависит от накопленной усталости. Кстати, в этом плане в **Unknown** все находится в равном положении. Все смертны, «богов» нет. Кроме, почему-то, продавцов в магазинах. Они всегда на посту и убить их нельзя!



Ну и последнее. Вопрос о лучшем виде для воплощения ролевой игры (от первого, от третьего лица...) решен в этом продукте окончательно и бесповоротно. И так, и так. Переключайся по желанию.

Вот так устроен этот мир. Но игра не называлась бы «Неизвестной», если бы не хранила кое-какие тайны. И главная из них — это, конечно же, цель игры. С этим, надо признать, полный туман, то ли есть какая-то цель, то ли нет. Пока неизвестно... ;)

Но известно, что публичное бета-тестирование запланировано на июль-август. Похоже, **Unknown** стоит того, чтобы не пропустить этот момент!

Unknown: Quest for the Golden Dragon

Разработчик: Ross System
Платформа: Windows95/98
Системные требования:
P-133, 16 MB RAM,
3D ускоритель
Выход: октябрь-ноябрь 98
Интернет:
[www.rossystem.com/
unknown.htm](http://www.rossystem.com/unknown.htm)

- 1 — Глядя на заставку, кажется, что речь идет о квесте...
- 2 — В игре подробно объяснены все плюсы и минусы выбора персонажа
- 3 — Очень красивые пейзажи в «Неизвестном»...

Итак,

на горячее — **Rage** (Гнев) — приготовленное по сложному рецепту блюдо: военная стратегия с элементами ролевика и квеста. Уж этакая смесь должна утолить игровой голод!..

Rage

Разработчик: LEADS Corp.
Платформа: Windows95/98
Системные требования:
P-133, 16 MB RAM
Выход: конец года
Интернет: rage.wizards.com/

1 — Видите кнопочку Download?
2 — Там адями за рекой... главный герой и три NPC!



В мире **Rage**, а это неизменное феодальное средневековье + фэнтези, присутствуют все необходимые атрибуты как стратегии, так и ролевика. Начнем с первой. Никакого строительства баз и городов. Все поселения уже имеются на карте. По сюжету, вы предводитель небольшой мобильной армии. Задача поставлена самая обычная — завоевать новые земли, разбить неприятеля, представленного такими же отрядами. Покоренные города дают рекрутов, пополняют боезапас, и в них же начинаются и продолжаются очередные квесты (т.е. боевые задания).

Для достижения своей цели необходимо «спроектировать» эффективную боевую группу, найти достойного противника и победить его, учитывая слабые и сильные стороны обеих армий. Опять таки никакого строительства, все действие протекает а la Myth, то есть в наличии ограниченные ресурсы бойцов и артефактов. Исход битвы решает судьбу ближайшего города или деревни. Чем больше побед над «достойными» противника-

ми, тем выше уважение окружающих. Соответственно, наиболее «уважаемый» имеет самый широкий выбор среди наемников и NPC. Так делается карьера, начавшаяся, как уже всем понятно, с простого пехотинца. С этой же отметки придется стартовать и в случае гибели в бою...

Вот в этом-то месте мы подходим к наиболее интересной детали **Rage**. Поскольку игра описывается в разделе Online, то очевидно, что это сетевой мультиплеер. И он очень напоминал бы Myth, если бы не две вещи. Во-первых, управление войском идет не из кресла в первом ряду партера (за монитором...), а непосредственно с поля боя. Как учил Василий Иванович, «командир впереди на лихом коне!». А во-вторых, помимо NPC в армии присутствуют и человеческие персонажи более низких рангов. Или герои, наделенные особыми способностями — магией, искусством шпионажа и тому подобным. Плюс артефакты, которые несут «пошутно» войны, и потому гибель такого «носителя» в бою может привести к переходу волшебного предмета к противнику.

В принципе, в **Rage** есть выбор, как поступить. Можно идти сразу сражаться, а можно отправиться выполнять один из многих квестов, которые ежед-



невно продуцируются специальной группой разработки. Причем, эти задания создаются с учетом пожеланий геймеров. Для этого ICQ-позывные всей команды квестоделателей опубликованы на сайте **Rage**!

Но вернемся к игре. Все герои и человеческие персонажи способны к развитию (вот он, ролевик!) своих боевых и магических свойств. Чем доблее сражался воин или маг, тем выше его уровень. Набор очков идет более чем по десятку характеристик (сила, ловкость, ум, выносливость...). Не забыты и оружие с броней, которые представлены стандартной иерархической системой предметов и артефактов.

К моменту выхода этого номера бета-тестирование должно быть в полном разгаре!

...Ну, вот и подошла очередь десерта. Он, как и положено, легкий, вкусный и с приятным названием «Мистический Погром»...

Прежде

чем читать дальше, стоит все-таки посмотреть 50 Мб ролик на нашем диске. Мы так старались его заполнить, что разработчики обещали дать его «Стране Игр» еще до официальной презентации **Mystic Mayhem** на E3 в Атланте. Если его все же нет на диске, то, значит, не удалось...

Mystic Mayhem — отличный продукт для расслабленного времяпрепровождения. Суть игры — чат и поединки с NPC или геймерами. Причем, поединки только магические. Все сделано очень аккуратно — свои места отведены для

каждого дела. Для чата Пло- щадь (Square) с барами и та- вернами, в которых можно общаться, покупать и прода- вать заклинания, кое-какие товары. Есть Гильдии по ин- тересам, тем более что сра- жаться можно не только в одиночку, но и в группах. В центре Площади в Башне си- дит верховный Владыка этой местности Kragen Slyn (по- дозреваем, что это главный дизайнер Грег Энслин (Graig Enslin)). Кстати, именно он клятвенно обещал прислать ролик!

И, наконец, Арена. Тут-то и происходят все сражения. Охранник на входе под- бирает оппонента(-ов), если не удалось самостоятельно подыскать кого-либо подходящего. Каждый делает ставку (заклинание или что-то еще), а победи- тель забирает ее! Великий Kragen Slyn тоже незримо присутствует на Арене и по своей воле может награждать бой- цов (победителя или побежденного) новыми видами магии. В других местах бои ПОКА запрещены, но, похоже, мо- жет настать тот день, когда игра пол- ностью оправдает свое название. И «Мистический Погром» затопит весь мир.

По секрету сообщим, что набор бета- тестеров уже давно идет.



1 — Это не фанфанта- жно МАГ!...
2 — Строго секретная карта Погрома.

...Утопил ли ты свое любопытство, о вечно алчущий игроман? Надеемся, что чувства сытости хватит, по крайней мере, до сле- дующего номера, где в разделе Online бу- дут подготовлены но- вые «блюда» для по- мешанных на Сети геймеров! Вместе мы еще не раз заглянем в завтрашний день многопользователь- ских игр в Интернет...

**Mystic Mayhem**

Разработчик: Mystic Mayhem
Платформа: Windows95/98
Системные требования:
Pentium, SVGA, 8 Mb RAM
Интернет: www.mysticmayhem.com/
Дополнительно: QuickTime
есть на компакт-диске журнала



Tool'y посвящаются...

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ НАЧИНАЮЩЕГО ЛЮБИТЕЛЯ ONLINE РАЗВЛЕЧЕНИЙ

При разговорах в чатах и сетевых играх, которые зачастую идут на английском, постоянно встречаются жаргонные словечки и сокращения, смысл которых от наших геймеров ускользает. И чувствуют они себя при этом «настоящими серебристыми лохами». Вот для таких бедолаг и предназначен этот материал.

AFK (Away From Keyboard) — вышел. Вернулся, а тут такое... :))

AFKFAM/S (AFK For A Minute/Second) — для особо уверенных в окружающих. Этим посланием подробно объясняется, сколько времени отводится «друзьям» для раздевания вашего персонажа или разгрома базы.

BRB (Be Right Back) — вот-вот вернусь.

BTW (By The Way) — между прочим, кстати.

Camper — в сетевых шутерах: тот, кто сел в засаду около часто посещаемого места и тихо-тихо сидит в ожидании лохов с целью получения Frag (см. ниже).

Cheater/Cheating — шулер, его шулерские приемчики: использование внешних редакторов характеристик героев, кодов, программных дырок...

CU — фонетический эквивалент — See You, т.е. «увидимся!».

Emoticons — любое средство, позволяющее передать эмоции при электронном общении (например, в чате). Существует огромное число

разновидностей. Примеры:

:) — улыбка, количество скобочек определяет ее ширину.

:) — ухмылка.

:(— расстроенные чувства, недовольство.

Frag — тот самый труп врага, который так приятно обонять.

FFA (Free For All) — вариант многопользовательской игры — «каждый за себя».

<g> — новичок.

Gamemaster (GM) — большой босс, пахан, гуру, сенсей в сетевой игре.

Gib — вариант смерти в Quake, когда несчастного разрывает на куски в результате прямого попадания из ракетницы.

ICQ — «Аська» — популярная программа мгновенных сообщений в Интернет в реальном времени. Основное удобство — уникальные «номера телефонов», закрепляемые за пользователями навсегда. (www.mirabilis.com).

IMHO (In My Humble Opinion) — по моему смирному (скромному) мнению. Типичное пижонское выражение, употребляющий которое от скромности явно не умрет. :))

Lag или Fog — временная задержка, бич всех онлайн-игр.

Lamer — противоположное геймеру. Жулик, редиска, нехороший человек. Частенько использует некон-

венционную тактику и всякие грязные приемчики.

Llama — синоним ламера.

Looser — полный и, главное, постоянный неудачник.

LOL — лошадиный хохот (типа гы-гы-гы).

Newbie или newb — новичок (в данном месте или игре).

NP (No Problem) — не стоит благодарности.

NPC (Non Player Character) — персонаж, управляемый компьютером.

OOC (Out Of Character) — в сетевых играх, где игрок представлен персонализировано, все время существования персонажа offline. В ряде игр долгое OOC штрафует.

PC (Player Character) — ваш персонаж в ролевиках.

PK (Player Killer) — нехороший человек, убивающий персонажей — виртуальных воплощений геймеров. Одно из самых увлекательных занятий, как это ни прискорбно, — быть PK.

PvP (Player vs Player) — когда в битве сходятся два титана-PC. Или два ламера.:)

RL (Real Life) — все, что не связано с компьютером (и это — жизнь???)

ROFL/ROTFL/ROTFLMAO (Rolling On The Floor) — лопухнуться, понашему.

SHOUTING — орать в сети. Достигается, если для написания своего сообщения используются только ЗАГЛАВНЫЕ буквы.

Snert — игрок, раздражающий других своим поведением. Кандидат в Ignore List.

System Abus — незитичное использование дырок в программном обеспечении. Например, прерывание проигранной схватки разрывом связи с целью избежать регистрации поражения. Не читинг, но сравнимое с ним явление. Очень нехорошее дело.

raiser — чит-программа в RPG и RTS, дающая, например, вечную жизнь или сумасшедшее богатство.

WTF (What The F...?) — какого (вырезано цензурой)? Только я его убил, а сервер повис!!!

P.S. Если вам известны еще какие-нибудь интересные сокращения или жаргонные словечки, пишите нам!



MOTO RACER 2

Прижилась

**Оптимистам
рекомендуется
ждать чего-то
интересного
от режима
симуляции...**

Платформа: PC

Жанр: мотоаркада
Издатель: Electronic Arts

Разработчик:

Delphine Software

Многопользовательская игра:
четыре

за одним компьютером

Дата выхода:

Интернет: www.ea.com

в народе и в издательской среде идея мотогоночных аркад. Штампуют прям одну за другой. Чудеса, да и только: пару лет назад игр такого рода днем с огнем сыскать было нельзя, разве что приставочную Road Rash, а теперь вот вам и **Moto Racer**, и **Redline Racer**, и **Microsoft** что-то эдакое делает, и вот, оказывается, **Moto Racer** во втором воплощении появиться на свет собирается. Крепко сидит мой резиновый шлем; я — гонщик!

Главная штука во второй серии «Мотогоонщика» — редактор трасс. До сих пор подобные вещи делались просто фанатами игры, которые вскрывали ее коды и придумывали, как их можно менять (вспомните редакторы к **NFS** и **Grand Prix 2**). Теперь же вот **Delphine Software** решила не мучить гонщиков и приложить редактор прямо к игрушке: меняйте на здоровье. Редактор такой же, как любой «нефирменный», разве что интерфейс значительно удобнее: вы можете менять форму трассы (места и остроту поворотов, а также рельеф местности), но не игровую графику. То есть остается тот же пейзаж, только силуэт трассы меняется. Что приводит иногда к довольно странным вещам. Впрочем, пока еще рано говорить, так ли это будет в случае с **Moto Racer 2**, ибо игрушки нет, может, авторы вообще в итоге передумают вставлять сюда редактор или сделают его каким хитрым образом. Авторы говорят что-то про «background generator» — примочку, которая будет случайным образом генерить фоновую картинку для сделанной вами трассы по выбранной вами теме. То есть просто собирать из кусков уже существующих трасс, размещая их в несколько ином порядке. Насколько это будет интересно — посмотрим. Опять же, все это надо видеть, а не измышлять по пусту и подробным, но все же обещаниям в пресс-релизе.

Второе важное нововведение — появление альтернативного режима игры под названием **Simulation**. Есть слабая надежда, что в этом режиме не будет треклятых checkpoint'ов, о которые разбиваются надежды. Лично я просто не смог по достоинству оценить первую серию игры из-за того, что после проведенных часов пяти так ни разу до финиша и не доехал, ибо был с гонки снят за «неуспевание», хотя шел при этом далеко не последним. Если на сей раз эти жуткие неестественные ограничения можно будет отменить, то сразу появится масса всего интересного в игрушке.



Тем не менее, авторы пообещали, что на сей раз управляемые компьютером байкеры станут еще умнее и хитрее, а также будут приспосабливаться к поведению «человеческого» игрока. Означает ли это, что они, по традиции аркадных симуляторов, будут без предупреждения и возможности это отменить приноравливать свою скорость к вашей (как, например, в **Need for Speed**), или что-то иное, неизвестно. Не исключено, что этот самый catch-up, на мой взгляд, снижающий интерес игры, будет работать в аркадном режиме и будет отменен в симуляции, по крайней мере, можно на это надеяться.

Коснулись всякие
разные измене-



ния графики игры. Теперь для ее создания применяется новая технология «фотореалистичного рендеринга», которая, по идее, должна делать возможными удивительно реалистичные и похожие на жизнь трассы. Действительно, суда по скриншотам, трассы стали такие... натуральные. Заметно также увлечение авторов неидеальными дорожными покрытиями — надо думать, это тоже следствие применения новой технологии. Правда, опять же, пока готовы далеко не



все трассы, так что не исключено, что, поджимаемые сроками, дельфиновцы наштампуют оставшиеся по-старинке, примитивно, но быстро.

Пока что в наличии четыре трассы: Амазонская, Британская, Гран-При и специальная кроссовая. Как и в первой серии, ездить можно либо на скоростных мотоциклах, либо на кроссовых; первые две трассы ориентированы на оба способа передвижения, вторые две специализированы. Амазонка славна странными деревянными мостами а-ля Need For Speed 2 (с огромными дырами между планками, заставляющими

ми усомниться в возможности преодоления такого препятствия), а также свисающими повсеместно лианами; британская трасса примечательна качеством дорожного покрытия — ощущение такое, что это не Англия, а Волгоградская область. Пейзажи, правда, в последнем заставляют усомниться, а поведение мотоцикла на разбитой дороге предлагает не верить глазам своим: несется как гонщик.

Обещают расширить диапазон «погодных условий» (в кавычках, потому что я никак не могу привыкнуть к отнесению ночи к «погодным условиям»). Теперь будут наличествовать/отсутствовать следующие вещи: снег, «мокроста», туман, ночь. Что не означает, что вы сможете испытать одну и ту же трассу при разных условиях — просто трассы будут разные, одна ночная, а другая — мокрая. Ночных трасс, кстати, еще нет, потому трудно сказать, как там будет реализовано освещение: совсем неестественно, как в Redline Racer'e, относительно неестественно, как в Ultimate Race Pro, или хитренько, с использованием того факта, что трасса все равно только ночная, как это было во многих других играх. Ясно только, что едва ли нас ожидают чудовищные эффекты с освещением, как в «Дальнобойщиках» (примечательных, впрочем, только этим да дождем). Да и как в «Ралли-чемпионате» тоже, пожалуй. Аркада все-таки, как никак. Могу сказать, что в пресс-релизе говорится об «отблесках», а также о наличии заднего и переднего фонаря. Это впечатляет, конечно. Вроде бы обещают сплестить фонарями, только непонятно, каким образом: трасс наподобие PODa, с движением по одной и той же дороге в обе стороны, тут не предвидится.

Очень достойное новшество, которое по достоинству оценят все отечественные панки и сочувствующая им молодежь — возможность играть за одним компьютером четвером. Правда, опять же не уточняется, каким именно образом. Возможно, управлять мотоциклом-то будет один игрок, а остальные будут составлять группу поддержки, вопя разные слова из-за спины, прыгая и пихая его в бок во время аварий для придания реалистичности происходящему. Что-то у меня не хватает фантазии, чтобы представить, как можно, во-первых, нормально управлять мотоциклом, имея в своем распоряжении лишь четверть экрана и, в лучшем случае, треть клавиатуры. Однако, вообще тенденция правильная: не все обладают халявным интернетом и хорошей телефонной линией, чтобы резаться по сети (о локалках внутри многоэтажного дома я молчу).

Сетевую игру также обещают улучшить, не уточняя, как именно. Единственное, что ясно — так это то, что соревноваться будет лучше всего на сделанных самими игроками трассах. Трассы эти будут дос-



тупны к загрузке не с сайта издателя или разработчика, а с фэновских веб-страниц, что, впрочем, опять же может измениться к лучшему ближе к моменту выхода игры.

Наконец, прямой поддержки 3Dfx не будет, будет только Direct3D. Все будет очень красиво, Z-буфер, туман, blah blah blah, но почему не будет поддержки OpenGL — не уточняется. Что, впрочем, обещает не очень сильно калечить восприятие оборудованных 3Dfx-ом игроков.

В общем и целом ожидается, как бы поточнее выразиться, новая мотоаркада. Ничего кардинально нового, если не считать игры вчетвером за одним компьютером, конечно. Оптимистам рекомендуется ждать чего-то интересного от режима симуляции, однако я, как пессимист, не думаю, что в нем многое будет сильно отличаться от аркадного. Вообще же, меня по-прежнему удивляет повальное увлечение мотогонками. Ну, неестественно же управление мотоциклом на компьютере! До тех пор, пока кто-нибудь не сделает крутейшего моторуля (вместе с седлом и подставкой под монитор), который будет нагибаться в соответствии с движением по трассе, гоняться на мотоциклах с помощью компьютера можно разве что в Road Rash, славной избиением соперников и милиционеров с помощью цепей и дубинок, а также сшибанием зазевавшихся прохожих.

СИ



THE WHEEL OF TIME

Когда

Legend Entertainment, знаменитая в первую очередь своими очень продвинутыми приключениями, заявила о намерении сделать 3D-экшн, многие рты поразедали. Честно говоря, даже сейчас, когда на E3 всем желающим показывают рабочую версию игры и готова демо-версия (правда, не для широкой публики), все равно в реальность проекта как-то не верится. Подогревают это недоверие и иные утверждения разработчиков, от которых возникает ощущение, что у кого-то там в Legend малость затянулось первое апреля. Ну, судите сами: выясняется, что Глен Далгрэн, автор Death Gate и дизайнер двух серий Gateway, на самом деле просто фанатеет от 3D-экшнов, кваковский ас, видный думер и вообще всех гасил еще в «Вольфенштейне». Так что теперь он, наконец, занялся любимым делом, а не всякими там заумными приключениями, а именно трехмерной мочилкой. Смахивает на бред, правда?

И тем не менее, хотя и верится в это с трудом, а Legend действительно намерена сделать трехмерную игру с большим уклоном в сторону экшна. Мало того, во всех своих пресс-релизах она настойчиво подчеркивает тот факт, что **Wheel of Time** — ни в коем случае не приключение и даже не ролевая игра. Мол, это чистый экшн, в нем будет чумовейшая поддержка многопользовательскости и всякие дела. У квестоненавистников появляется лишний повод по злобствовать на предмет якобы кончины жанра — вон даже его партиарх и главный консерватор ударился в трехмерные долбапки. Но мы-то знаем, что Legend вовсе даже приключения не бросила и делает их во всю (не только Blackstone Chronicles, кстати). А также мы знаем, что **Wheel of Time** — это не совсем Quake и даже не Unreal, на чьем движке, кстати, она делается. Что хотя авторы и говорят хором, что это чистый 3D-экшн, на самом деле все не так просто. Во всяком случае, хочется в это верить.

Итак, Unreal вышел, и мы его увидели. Круто? Круто. Можно спорить относительно качества и интересности самой игры, но выглядит все прекрасненько. Соответственно, поскольку **Wheel of Time** делается на том же движке, с графикой тут все будет точно так же. Правда, к тому времени, когда она выйдет, не исключено, графические стандарты будут малость иные. И все же,



Впрочем, не надо путать движок и графику. Движок что делает? Он делает возможным показывать разные картинки с определенным качеством. Но вот сами картинки делаются художниками, и в этом плане уже Legend'e никто не помогает. Впрочем, этого ей и не надо, как, опять же, знают все, кому довелось увидеть последние ее творения. Тут все в порядке и с трехмерным моделированием, и с рисованием акварелек в фэнтезийном ключе. Последние будут в достаточно большом количестве в **Wheel of Time** присутствовать, однако не только в виде неподвижных заставок и карты, но и украшая фоны, пейзажи и стены.

Разобравшись с трехмерной графикой, единственной частично внешней для Legend вешью в грядущей игрушке, переходим к главному. Главное, как всегда, то, что игра делается не просто так на пустом месте, а основывается на бестселлерах американского фэнтезийного писателя Роберта Джордана. Этот человек написал ряд книг про всякие разные приключения в некоем мире под общим названием **Wheel of Time**. Книжки из этой серии в сумме имели самый большой тираж из всех фэнтезийных книг и сериалов в США. Впрочем, хорошо знать события книг для игры вовсе не обязательно, как как она является приквелом к джордановским

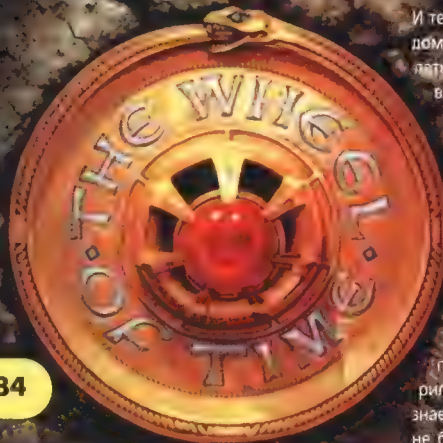
книгам, события в ней разворачиваются задолго до рождения большинства литературных героев. И занимается разработкой сюжетной основы игры вовсе не Джордан. Но все сценарии посылаются ему на рецензию и допускаются к игре только в том случае, если он дает свое добро: все это делается для того, чтобы игра максимально отвечала требованиям реалистичности и соответствия названию.

Увлечение сюжетом для Legend характерно, не случайно ее игры с этой стороны всегда очень сильны. Именно поэтому заявления, что игра будет типичным 3D-экшном, воспринимаются с некоторым сомнением. Известно, например, что в **Wheel of Time** нам предстоит немало общаться с разными персонажами и именно путем разговоров и добывания информации двигаться по сюжету. Да это и логично — какую можно трехмерную драку сделать, чтобы в ней еще и сюжет сильный присутствовал! Такое разве что LucasArts'у доступно.

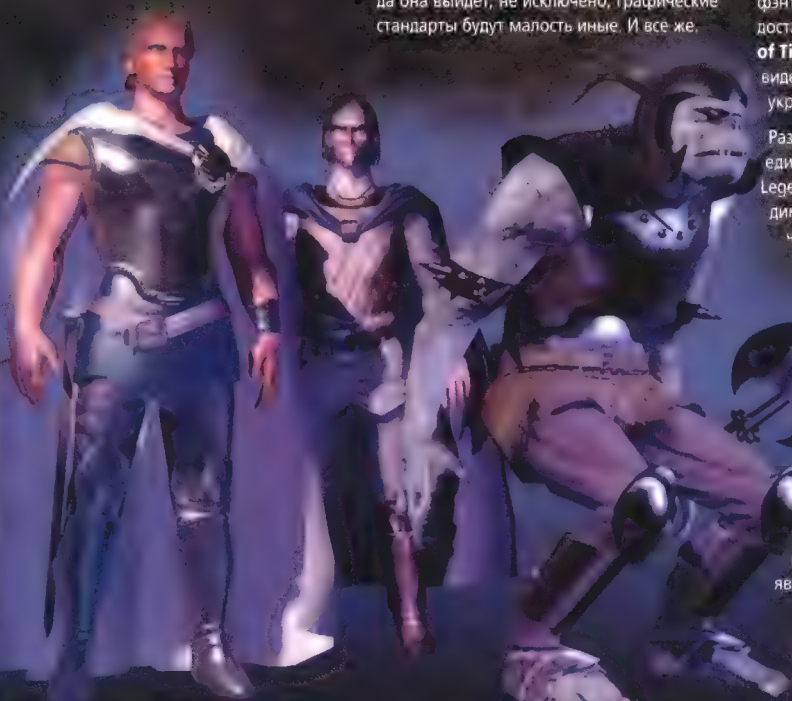
Вообще, есть подозрение, что то, что делает сейчас на Unreal'овском движке Legend, на самом деле призвано показать, на что он способен, и после этой игры никто не захочет в сам Unreal играть. Например, люди, видевшие игру в ее нынешней стадии, весьма расходятся в описании своих впечатлений. По идее, сюжет игры повествует про то, как вы, молодой маг, занимаетесь сбором неких Печатей (но не тайны), которые

Wheel of Time — ни в коем случае не приключение...

Платформа: PC
Жанр: 3D-экшн с элементами RPG
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Legend Entertainment
Сетевая игра: различными способами
Дата выхода: начало 1999
Интернет: www.wheeloftime.com



084



Все видевшие на Е3 игру люди (а ее там показывали особым, в кабине) находятся в состоянии легкого шока...

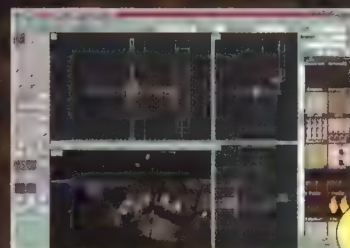
надо все вместе собрать в некоем Храме для того, чтобы справиться со злым и нехорошим Темным (Dark One). При этом одновременно вы можете таскать с собой только одну такую Печать. В начале игры у вас имеется две (но не в инвентаре), и потому с самого начала вы стоите перед проблемой: помимо того, что надо идти искать еще две, надо попутно как-то защищать те, что уже есть. Тут в игру вмешивается еще и элемент стратегии: вы должны на месте собрать небольшое войско на охрану вашего сокровища, притом по мере движения игры это самое войско придется увеличивать и улучшать. А делать это надо путем активных разговоров в кабаках, выполнения всяких побочных квестов, зарабатывания денег. И при всем при этом авторы утверждают, что это не ролевая игра. Ха!

С другой стороны, есть подозрение, что подобные стратегические особенности будут только в многопользовательской игре. Известно от немногословной Legend, что мультиплеер в WOT будет очень необычным и интересным, что он станет едва ли не главной особенностью игры. Что странно, особенно если учесть ее литературные корни и, как следствие, важность сюжетной линии. Известно также, что в мультиплеерном режиме будет как раз задача собрать четыре печати и охранять существующие, нанимая армию, но не только. В мультиплеере можно будет также строить стены и целые крепости для охраны своих сокровищ.

Наконец, известно, что проходить WOT в однопользовательском режиме можно от имени четырех разных персонажей, которые в разной степени обучены магии и которые, главное, недолюбливают друг друга, и неизбежно все в игре есть. Похоже (а информацию приходится собирать по крупицам, ибо авторы игры ею как-то неохотно делятся, кроме технических подробностей), что все они по какой-либо причине хотят собрать эти самые печати; причем двое — на самом деле на стороне того самого плохого нехорошего Темного типа. В зависимости от выбора главного героя, меняется набор доступных заклинаний (которые, по сути, главное оружие в игре), меняется цель игры (вернее, ее сюжетная подоплека) и, главное, меняется тактика. Одно дело — набирать армию и искать сторонников, будучи белым и пушистым и другое — если вы Адский Пес.

Безумная Legend'овская фантазия на этом не ограничивается. Вы что, думаете, что воевать в 3D вы будете как в «Хексене», нажал «контроль» — пустил молнию? Фигушки! Заклинания в WOT весьма необычны, разнообразны и хитры. Например, в какой «типичной 3D-игрушке» вы видели возможность дублировать себя? Или молнии, которые бы отражались от стен и росли по мере удержания специальной клавиши (одновременно вытягивая из героя магическую энергию, разумеется)?

Стоит упомянуть также дизайн уровней. Все здания в игре проектировались профессиональными архитекторами, после чего моделировались. Потому все тут весьма и весьма реально. По ходу дела вам предстоит путешествовать по стране в поисках как печатей, так и друзей, и делается это с помощью карты (кто-то использует для путешествия магию, кто-то — нет). Музыку к игре написали два достаточно известных в определенных кругах музыканта — Роберт



Берри (запятнавший себя сотрудничеством с Jethro Tull и Emerson, Lake & Palmer), клавишник и спец по звуку, а также Лиф Сорби, лидер скандинавской группы кельтской музыки Tempest. Последний играет на разных интересных инструментах, включая собственное изготовление двухриффовую электрическую мандолину (!!!). В общем, психи из Legend, которые старые фанаты 3D-шутеров, делающие при этом культовые квесты, слепили в прямом и переносном смысле с психами-музыкантами, играющими на электрических двуриффовых мандолинах. Музыка, тем не менее, в игре будет вся живая, сыгранная в том числе и на этой самой мандолине: тут у авторов принцип, который выражается в недвусмысленном наезде на посредственные саундтреки некоторых автогоночных программ. Кстати, тут есть у меня лично подозрение, что еще через пару лет выяснится, что вся Legend на самом деле фанатеет от автогонок и давно мечтала сделать симулятор... Ну, да ладно.

Все видевшие на Е3 игру люди (а ее там показывают особым, в кабине) находятся в состоянии легкого шока и, как я уже сказал, расходятся в описании того, что же именно они увидели. Но все с нетерпением ждут ее выхода и многие выразили желание по такому случаю даже ознакомиться с произведениями Джордана. Мы тоже все ждем. Лично у меня есть подозрение, что Legend собралась прийти и всем показать, как НАДО делать настоящие компьютерные игры. До сих пор она показывала, как надо делать настоящие квесты. Похоже, теперь она взялась за другие жанры. Что ж, в выигрыше будем мы, если поднимется наконец планка качества: давно пора бы.

СИ

AMEN: THE AWAKENING

PC

Страна Игр июль 1998

Тема игры явно замешана на религии и оккультизме.

Платформа: PC

Жанр:

3D action с элементами RPG

Издатель: GT Interactive

Разработчик:

Cavedog Entertainment

Дата выхода: лето 1999

Интернет:

www.cavedog.com

Amen: The Awakening обладает элементами жанров RPG (видимо, это будет проявляться в постоянном увеличении характеристик главного героя) и adventure (скорее всего, какие-то квесты, четко развивающаяся сюжетная линия, интерактивный полный опасностей окружающий мир).

Скупы, скупы ребята из Cavedog на информацию об их новом проекте, который получил название **Amen: The Awakening**. Если мы правильно поняли, то это можно перевести как «Аминь: Пробуждение».

Тема игры явно замешана на религии и оккультизме. Подчеркнем еще раз, что информации пока что крайне мало, поэтому ловите все, что есть. Итак, вы попадаете в шкуру безрассудно храброго командос, который, похоже, даст сто очков небезызвестному Duke Nukem'у. Действие игры происходит в преддверии Апокалипсиса, и, по сюжету, нашей с вами цивилизации суждено доживать считанные часы (ну, может быть, чуть больше).

Пока для обзора доступен лишь один скриншот, причем, нет никаких гарантий, что это не «утка», иначе говоря - заранее подготовленный пререндеренный экран. Если же это действительно реальные элементы игры, то можно только облизнуться.

Вообще говоря, чистый 3D action уже настолько приелся, что, несмотря на все графические прелести, проект может пройти незамеченным. Что делать? Правильно, пускаться в конъюнктуру и закладывать в потенции игры элементы наиболее популярных в данный момент жанров. Кроме того, мода на гибридизацию набирает все большую силу. В свете вышесказанного, нет ничего удивительного в том, что **Amen: The Awakening** обладает элементами жанров RPG (видимо, это будет проявляться в постоянном увеличении характеристик главного героя) и adventure (скорее всего, какие-то квесты, четко развивающаяся сюжетная линия, интерактивный полный опасностей



окружающий мир).

И опять возвращаемся к графике. Сойдемся на том, что приведенный скриншот более-менее соответствует реальной картине. Налицо довольно серьезные вещи, как то: real-time lighting, прозрачные текстуры, тени, вроде бы даже разноцветные источники света и т.п. А отсюда напрашивается вывод о наличии на компьютере играющего ускорителя с чипсетом Voodoo 2 и процессора не ниже эдак Pentium II. Возможно, не так уж все и запущено, но подготовиться к такому варианту (хотя бы морально) не помешает.

Информации ноль. Почти. Что, в общем-то, и не удивительно, так как релиз игры намечен на далекое лето 1999 года (обратите внимание: не 1998!), т.е. ждать придется чуть более года, а если учесть стандартные проволочки, то этот срок может и еще более отдалиться. Но наверняка мы еще вернемся к данной теме, тем паче, что ребята из Cavedog параллельно ведут еще два довольно аппетитных проекта Good & Evil и Elysium, которые так-

же появятся не ранее чем через год (в идеале). В принципе, это тема отдельной беседы, но пару слов скажу: первый — это RPG с элементами стратегии, а второй — адвенчура с некоторой примесью RPG и action (к вопросу о конъюнктуре). Самое главное, что за всеми тремя проектами стоит небезызвестный Рон Гилберт (Ron Gilbert), который в свое время проработал восемь лет в LucasArts и в прошлом году, по мнению журналов Computer Gaming World и GameSpot, стал одним из 15 людей, оказавших наибольшее влияние на игровую компьютерную индустрию за весь период ее существования. Кроме этого, проекты Manic Mansion и Monkey Island, в работе над которыми Гилберт принимал самое непосредственное участие, вошли в восьмерку лучших игр всех времен и народов (по мнению журнала PC Games). Без комментариев.

Пока Cavedog поразил всех своим дебютом. А вот удастся ли ему повторить сей подвиг еще раз?

Все. Аминь.

CM



Юрий ПОМОРЦЕВ

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Мир TA: Kingdoms, по всей видимости, представляет собой классический пример фэнтезийной среды, где магия превалирует над самыми первобытными и примитивными технологиями.

Платформа: PC
Жанр: **Стратегия в реальном времени**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Cavedog Entertainment**
Дата выхода: лето 1999
Интернет: www.cavedog.com

ОСТАПУ БЕНДЕРУ НА ЗАМЕТКУ

Как известно, существует тысяча и один честный способ зарабатывания денежных средств. Как показывает практика, идеальный вариант для игровой индустрии — это быстрое клепание mission pack'ов и add-on'ов. Для этого вполне достаточно всего двух вещей — хитовой игры и налаженного инструментария. А дальше грести лопатой прибыли не будет только ленивый.

Для Cavedog Entertainment на пару со своим издателем GT Interactive ситуация в этом плане просто благодатная. Хит есть? Не то слово — загляните в список Internet Top 100 (причем, в самую его верхушку) за последние четыре-пять месяцев. Ну, а инструментария — просто валом. Условия выполнены, едем дальше.

Естественно, результат не заставил себя долго ждать. Для начала пожаловала Total Annihilation: The Core Contingency, в которой (как обычно) был представлен стандартный джентльменский набор — новые юниты, новые карты, новые... и так далее. Не обременило томительным ожиданием и второе новоиспеченное детище Total Annihilation: Battle Tactics, которое вполне можно порекомендовать как учебное пособие по тактике в офицерских академиях или на занятиях по военной подготовке, опять же из-за «сотен взрывных миссий, непредсказуемых ситуаций» (цитата из пресс-ре-

лиза) и т.п. и т.д. Но и это далеко не все. По Сети ходит такая прорва уровней и юнитов для Total Annihilation, что даже и говорить страшно. Авторские творения просто теряются в той массе «кустарных» самоделок, которые клепаются фэнами игры. Возможным это стало благодаря тому, что форматы юнитов и карт были полностью открыты и снабжены необходимыми редакторами.

Вот теперь и попробуй удивить кого-нибудь новым mission pack'ом, когда ты вполне можешь стать сам себе дизайнером новых уровней. Единственный мощный козырь в руках разработчиков — это количество. Причем, количество всего: юнитов, карт, «разнообразных игровых ситуаций» и прочего. Но, опять же, обращаясь к анналам игровой индустрии, можно, скажем, задуматься о, хм..., тупиковости этой ветви эволюции.

ОТ ЖЕЛЕЗА И СТАЛИ К МАГИИ И МАНЕ



Но, хвала всевышнему, ребята из Cavedog (и GT) это прекрасно понимают. Поэтому на TA: Battle Tactics ветвь и закончится. Ну, а если кому-то показалось всего этого мало, то, пожалуйста, к вашим услугам опробованные редакторы — и наслаждайтесь свободой творчества.

Третий проект, основанный на идеях TA, будет называться **Total Annihilation: Kingdoms**, и уже из названия становится ясно, что что-то здесь не чисто («kingdoms» переводится как «королевства»). Очевидно, что технократические миры оригинальной игры никак на королевства не тянут; тут пахнет фэнтези...

Впрочем, на проверку так оно и оказывается. События **TA: Kingdoms** разворачиваются за десять тысяч лет до начала кровопролитной войны между Arm и Core. Только грешным

делом не подумайте, что в то время обстановка была накалена меньше. Отнюдь, оказывается страсти разгорались куда более сильно, и в противоборстве сошлись не две, а аж четыре расы. Как обычно, вы можете самовольно наречь себя предводителем одной из оных и вести верноподданных к торжеству славы.

Мир **TA: Kingdoms**, по всей видимости, представляет собой классический пример фэнтезийной среды, где магия превалирует над самыми первобытными и примитивными технологиями. Как сказано в пресс-релизе, «четыре стороны сошлись в непримиримой борьбе добра и зла, праведности и греха, магии и технологии». В чем конкретно заключается причина столкновения, где зарыл корень всех бед и каковы уникальные черты четырех рас — увы, пока знать не суждено. Остается надеяться, что занавес молчания со стороны разработчиков скоро приоткроется.

Немного? Но информация к размышлению уже есть. Для начала можно предположить, что движок игры подвергнется изменениям, причем, явно не косметическим. Насколько можно судить, создать трехмерную модель навороченного танка можно и из пары дуршлаг и кастрюли, в общем, из простых трехмерных примитивов (я утрирую, разумеется). А вот с каким-нибудь эльфом-лучником этот номер, на мой взгляд, уже не пройдет. А ведь создатели обещают именно **ТРЕХМЕРНЫЕ** юниты, а не спрайты! Не дай бог, если это будут те же танки да самолеты, только работающие на паровых котлах и мане...

Второй момент будет касаться игровой концепции. Фэнтезийный мир сильно отличается от технократического будущего. И законы там другие. Соответственно, должны бы, если по-хорошему, поменяться и способы ведения войны, и законы физики, и военные уловки, тактика, в конце концов! Кроме того, для полноты восприятия просто необходимы крепкая предыстория и логичная сюжетная линия. Но и этого, пожалуй, недостаточно. Должна быть в игре «изюминка». В оригинальной **TA** она присутствовала. Но еще раз подчеркну — это все мои домыслы-пожелания, а как оно окажется на деле, никому не ведомо.



WES CRAVEN'S PRINCIPLES OF FEAR

PC

Собственно говоря, игра должна была выйти в марте-апреле, но сроки

Чудесные традиции игр-ужасников получили свое достойное продолжение в Principles of Fear. Но, что характерно, разработчикам удалось избежать культа отвратительного, столь часто используемого для того, чтобы напугать несчастного игрока.

Платформа: PC
Жанр: adventure
Издатель: Cyberdreams
Разработчик:
Asylum Entertainment
Требования к компьютеру:
P-100, 8 Mb RAM, Win'95
Дата выхода: осень 1998
Интернет: www.

выхода **Wes Craven's Principles of Fear** были все же перенесены на более отдаленный срок. О причинах, побудивших сделать это разработчиков, можно только догадываться. Скорее всего, виной тому оказался невыразительный графический движок, который вряд ли мог выдержать элементарную критику. Итак, **Wes Craven**, создатель множества фильмов, как это часто бывает с людьми, связанными с киноиндустрией, решил попробовать свои силы в куда более запутанной игровой индустрии. Хотя, пожалуй, участие режиссера в разработке игры можно воспринимать, как обычный рекламный трюк, **Wes Craven's** принадлежит лишь оригинальная идея и концепция. С другой стороны, **Principles of Fear** должен оказаться действительно очень необычной игрой, и, может быть, благодаря как раз этой самой идее и концепции.

Так или иначе, начнем, пожалуй. Обе части **Phantasmagoria**, **Harvester**, **Resident Evil**... Ножи, топоры, кровь, полусгнившие трупы и жуткие демоны... Чудесные традиции игр-ужасников получили свое достойное продолжение в **Principles of Fear**. Но, что характерно, разработчикам удалось избежать культа отвратительного, столь часто используемого для того, чтобы напугать несчастного игрока. Правда, игрок, как правило, не пугался, а испытывал вполне естественное и соответствующее отвращение к разнообразным мерзостям, созданным авторами игр. **Principles of Fear** этой участи, похоже, избежал. По крайней мере, есть такая надежда. В процессе игры нам предстоит не один раз вздрогнуть и испытать давящее чувство страха.

Принцип игры двусмыслен и неоднозначен. Ваш герой оказывается в каком-то мистическом доме, который представляет собой... сложную психологическую модель страхов. Решая странные задачи и поминутно оказываясь перед лицом самых жутких ужасов, игроку предстоит пройти через сложную эволюцию самых обычных и частично знакомых человеческих страхов. Сначала нам предстоит встретиться с чудовищами и монстрами, порожденными детской фантазией, затем страхи обретут более сложную основу, социальную, эмоциональную, интеллектуальную, физическую. В конце концов одно из самых инстинктивных чувств человека достигнет своего апогея, и вот тогда... Что будет тогда, мы узнаем, дождавшись все-таки выхода игры.



На этом оригинальность игрового процесса не заканчивается. Стоило бы также упомянуть о значительной, но не преобладающей доле action'a в игре. Большим достоинством надо считать то, что игру можно будет проходить за разных героев при наличии одного целостного сюжета. «Два в одном» — эта рекламная формула часто декларируется, но редко выполняется. Посмотрим, что получится у Asylum Entertainment.

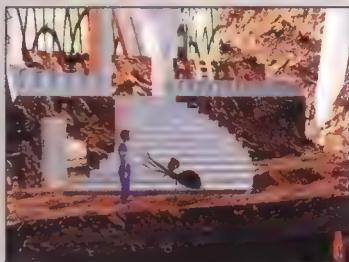
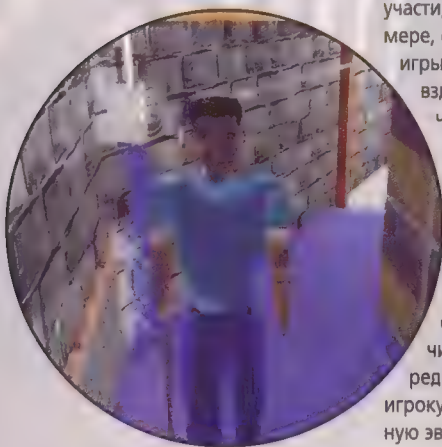
Как видите, идея довольно необычна и требует должной реализации. Примитивная графика и упрощенный игровой процесс могут испортить все гениальные задумки авторов. Но, скорее всего, этого не произойдет, ибо Asylum Entertainment подошла к этой стороне дела также очень серьезно. Приличный графический движок окажется полностью трехмерным (не надо саркастических улыбок, для игр жанра adventure трехмерность все еще в новинку) и основанным на полигональных моделях. Графика, как я уже говорил, способна все усилия разработчиков свести на «нет». Достаточно одного едва заметного бага, чтобы страх превратился в неудержимое веселье. Сами посудите, вылезает из какого-



нибудь гроба жуткий зомби, и вдруг у него полигон вываливается или текстура уплывает... Где уж тут испугаться. Графический движок от Asylum Entertainment также позволяет переключать точки обзора происходящего. Вид от третьего лица может быть заменен видом от первого лица, что, по идее, должно изменить все ощущения игрока.

Итак, **Wes Craven's Principle of Fear** обещает быть очень необычной игрой. Пока неизвестно, что мы увидим в итоге, поскольку вообразить многочисленные идеи разработчиков в чем-то осязаемом очень сложно. А между тем, что-то все-таки должно получиться. На этой глубокой мысли придется прервать свое повествование, дабы ждать еще до далекой осени.

СИ



MAGIC AND MAYHEM

На первый взгляд, *Magic and Mayhem* напоминает *X-COM*, только в ауре мистицизма и фэнтези.

Платформа: PC
Жанр: стратегия в реальном времени
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Mythos
Дата выхода: сентябрь 1998
Интернет: www.mythos.com

ЗА ТЫСЯЧИ ЛЕТ
ДО MEGAPRIME

Тяжела оказалась судьба развития трилогии X-COM: в то время, как ребята из MicroProse заканчивают трудиться над имитаторно-космическим вариантом продолжения (X-COM: Interceptor), гордо отделившиеся Mythos занимают перекладкой старых идей на новые экшн-стратегические рельсы (*Magic and Mayhem*). Причем, довольно интересно распределились сферы влияния — MicroProse взяли за основу события, имевшие место где-то между второй и третьей частями игры (соответственно *Terror from The Deep* и *Apocalypse*), а Mythos скакнули лет эдак на десять тысяч назад. Хотя, конечно, нет никаких гарантий, что игровая вселенная *Magic and Mayhem* имеет хоть малейшее отношение к вселенной X-COM, но, тем не менее, что нам мешает представить дело именно в таком свете?

Гораздо приятнее, когда мир игры не замкнут в самодостаточные рамки, а представлен действительно огромной вселенной. Возьмите, к примеру, хотя бы культовую игровую среду Warhammer.

Но к делу. Итак, сюжетная заварушка *Magic and Mayhem* начинается с того момента, когда главный герой получает от своего дядюшки в наследство настоящий замок-цитадель. Данное праздное событие жизни нашего героя омрачилось лишь единственным фактом — дядя был немого того самого... Оказывается, отдавший концы родственничек неплохо рубил в черной магии и частенько баловался с разными магическими штуками (вполне возможно, что от этого и умер). Однако, недолгим было спокойное житие в роскошных хоромах — неожиданно дали о себе знать гены, и наш герой взялся за продолжение экспериментов покойного дядюшки. Правда, маг из него оказался еще тот, и при первой же попытке повторить «подвиги» своего предшественника главный герой совершенно неожиданно для себя переносится в иную реальность, без малейшего намека на возможность обратного возвращения. Единственным положительным моментом в этой ситуации оказалось наличие Grimoire (магической книги) и Portmanteau (небольшой ящик, с помощью которого можно творить заклинания), которые наш герой каким-то образом умудрился прихватить с собой. Наученный горьким опытом, он стал уже очень внимательно и осторожно изучать Книгу.

Вскоре свет увидело первое вызванное с помощью магии создание...

МАГИИ
И НАНЕСЕНИЕ УВЕЧИЙ

На первый взгляд, *Magic and Mayhem* напоминает X-COM, только в ауре мистицизма и фэнтези. Но это только на первый взгляд, реально же игра является ничем иным, как самой настоящей стратегией в реальном времени. Только не типа Warcraft-дубль 100, нет. Это, скорее, сильно продвинутый real-time режим сражения из *Apocalypse*. Чувствуете разницу? Если да, то прекрасно, а если нет — то



немного пояснений. Во-первых, используется крупная изометрическая перспектива вместо классического «вида сверху». Под «крупной» подразумевается достаточная близость виртуальной камеры к поверхности земли и, следовательно, к юнитам. Во-вторых, все модели юнитов — спрайтовые, а поверхности представляет набор заранее отрисованных ромбиков (их число будет порядка 3000), т.е. игровая картина псевдотрехмерна (по сравнению с Warhammer или Myth), зато графика более детализована и реалистична.

Теперь конкретика. В чем же заключается «продвинутость» по сравнению с real-time движком *Apocalypse*? Сразу заметна достаточно богатая палитра и весьма симпатичная графика (вспомните для сравнения *Apocalypse*). Реализован real-time lighting и спецэффекты, как то: брызги крови, дым от fireball'ов, огонь (правда, пока более чем посредственный), взрывы и пр. Уже сейчас можно говорить о качественной анимации персонажей, сами разработчики обещают для каждого персонажа по 16 кадров только на движение. Пока, правда, не особенно радуют глаз огонь и взрывы — откровенно убого. К слову, последние вообще мало изменились по сравнению с *Apocalypse*.

Игра будет включать в себя три реальности (или три мира, как угодно). Сперва ан-

тураж предстанет в кельтском стиле, затем — в греческом и, наконец, — в средневековом. Обещается точное соответствие канонам архитектуры, флоры, мифологии и прочей атрибутики соответствующих эпох. Кроме того, музыкальное сопровождение *Magic and Mayhem* будет также точно соответствовать текущему периоду. Каждая реальность — это достаточно большая по площади территория, поделенная на более мелкие регионы; примерное соотношение таково — на одну реальность приходится порядка десяти регионов.

Приятно, что разработчики справились с бичом своих предыдущих творений — отсутствием multiplayer. Видимо, чувствуя за собой вину, они решили отработать этот пункт по полной программе, заложив возможность одновременной игры 36 человек по Internet. Это не считая стандартного набора IPX и модем.

Что еще вкусного? Интересное управление, наваянное Warhammer. Возможно, что в группе будет присутствовать командир (a-la X-COM). Неплохой набор монстров, заклинаний.

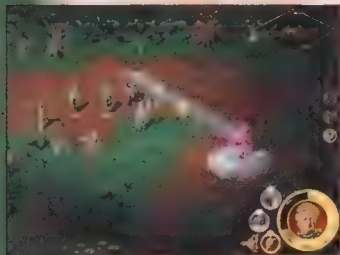
Пока все. Надеемся, что скоро будет представлен более конкретный материал, ведь релиз не за горами — появление сего творения назначено на сентябрь этого года.

СИ



1 — Присмотритесь к снопам пламени. Как вам реалистичность?

2 — Это, видимо, и есть карта одной из реальностей, по которой началось победной шествие. А в верхнем правом углу видны знакомые предметы — Grimoire и Portmanteau.



SWORDS AND SORCERY (COME DEVILS, COME DARKNESS)

PC

Количество

Обещают обширный мир, который можно будет свободно исследовать в реальном времени...

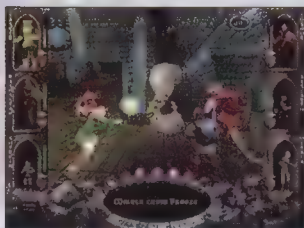
Платформа: PC

Жанр: RPG

Издатель: Virgin IE

Разработчик: Neuristic Park

Дата выхода: октябрь 1998

Интернет: www.vie.com

ролевиков, находящихся в разработке, нарастает, как снежный ком. Увы, оценить их более-менее адекватно можно только после выхода, а самое объективное мнение складывается лишь после пары-другой недель «непосредственного контакта». Надежней же всего доиграть до конца. Впрочем, даже информация со средней стадии разработки может оказаться полезной для ориентировки геймеров, а потому спешим поделиться сведениями, добытыми у разработчиков.

К новому проекту в качестве дизайнера был привлечен один из создателей Wizardry V D.W. Bradley. Это, по крайней мере, позволяет надеяться на качественную содержательную часть ожидающихся приключений. Завязка сюжета... как бы это покорrekтнее... не блещет новизной, но навеивает дрожь (конечно, в темную грозовую ночь и на совсем молодое поколение). Лорд Смерти, Cet Ude D'ua Khan (эк его поименовали!), пробудился от долгого сна, и его тень опять нависла над миром. Легионы тварей заполнили до того пребывавшие в мире и покое земли, сея повсюду мрак и запустение (все это читается вслух загробным голосом!). И вы призваны сразиться с нечистью и навеки изгнать мирных жителей от этой напасти!!! Конеч ролика.

Перейдем к описанию внутреннего устройства игры. Тут возможны два кардинально отличных варианта. В обоих мир спасает партия из шести персонажей. Но в одном случае всеми управляет один человек, а в



другом, сетевом, каждый из шести героев является олицетворением живого человека. Вариант долгий и сложный для реализации, но очень привлекательный. Выбирать бойцов предстоит из девяти рас и тринадцати специализаций. Причем, в наличии будут всякие новинки: раса людей-крыс, с сильно развитыми воровскими способностями и некие ZenMaster, представляющие собой гибрид магов и клериков. Разумеется, таланты персонажей могут быть усилены или модифицированы за счет экипировки разнообразным оружием, доспехами и артефактами.

Обещают обширный мир, который можно будет свободно исследовать в реальном времени (sic — нелинейный сюжет!). Но если игрок — сторонник вдумчивого подхода с целенаправленным использованием всех возможностей героев, то всегда можно переключиться на пошаговую реализацию боя.

Разумеется, окружающая вселенная представлена в 3D. Качество графики не вызывает восторженных восклицаний, но вы и сами можете ее оценить по прилагаемым скриншотам.

СИ

PC

NOX

«Загадочный»

В Ноксе есть три мира, три реальности...

Платформа: PC

Жанр: action/RPG

Издатель: Virgin

Разработчик: Hyperion

Дата выхода: 1998

Интернет: www.vie.co.uk

и опасный мир Нокса (**Nox**) стар. Но куда более стар Белый Чародей (White Wizard), который заправляет всеми делами в вверенном ему мире. Только час пробил, и настала пора смены власти, ибо Великому бросает вызов Избранный, один из тех, кто изменит предначертанную судьбу Нокса...

Если без пафоса, то сюжет можно пересказать и так: «снимай портки — власть переменялась». Главный герой — молодой и «зеленый» маг — отправляется в опасное путешествие, которое в конечном счете сведет его в честном бою с правителем Нокса. Там-то они и порешат, кому и что снимать.

В Ноксе есть три мира, три реальности, каждая из которых характеризуется своим собственным цветом и типом применяемой магии. В Красной реальности правит боевая магия — шаровые молнии, огненные шары, магические ракеты и прочее. Зеленая больше тяготеет к матушке-природе, поэтому там чаще применяются защитные и исцеляющие заклинания. Синяя зона — царство иллюзий и обмана, здесь упор делается на телепортацию, мимирию и невидимость. Поговаривают, что есть и некий четвертый мир, но о нем пока что скромно умалчивается.



Nox представляет собой типичную аркаду в духе Mageslayer или Take No Prisoners. Масса динамики, море адреналина, кипящие эмоции — всего этого хоть отбавляй. Насколько можно судить, разработчики не занимаются вкраплением в сей лоскут ниток инородных жанров (разве что совсем чуть-чуть), а сосредоточились на том, чтобы игра, в рамках определенных неписаных стандартов, доставила ценителям жанра максимальное удовольствие.

На стороне Великого и Ужасного сражаются полчища врагов, всего же число их видов перевалило за тридцать. Заклинаний будет

порядка сотни, и сказать «маловато будет», язык не повернется. А вот вопрос, будут ли спеллы действительно разнообразными и уникальными, остается открытым. Но не одной магией жив персонаж. В борьбе за существование будут идти в ход и магические предметы, и артефакты, и

средневековое оружие, и ловушки, и географические особенности мира.

Для подогревания интереса будут добавлены некоторые характеристики героя, в частности memory, dexterity и skill (хотя, скорее всего, этим список и ограничится). В принципе, доступные заклинания определяются конкретными значениями именно этих



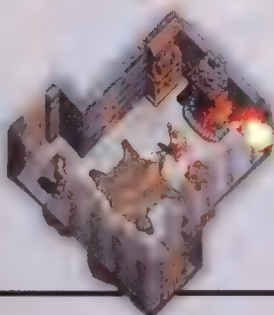
трех параметров. Максимальный скилл, который достигается персонажем, восьмой, что соответствует званию Wizard (почти что правитель мира Нокса).

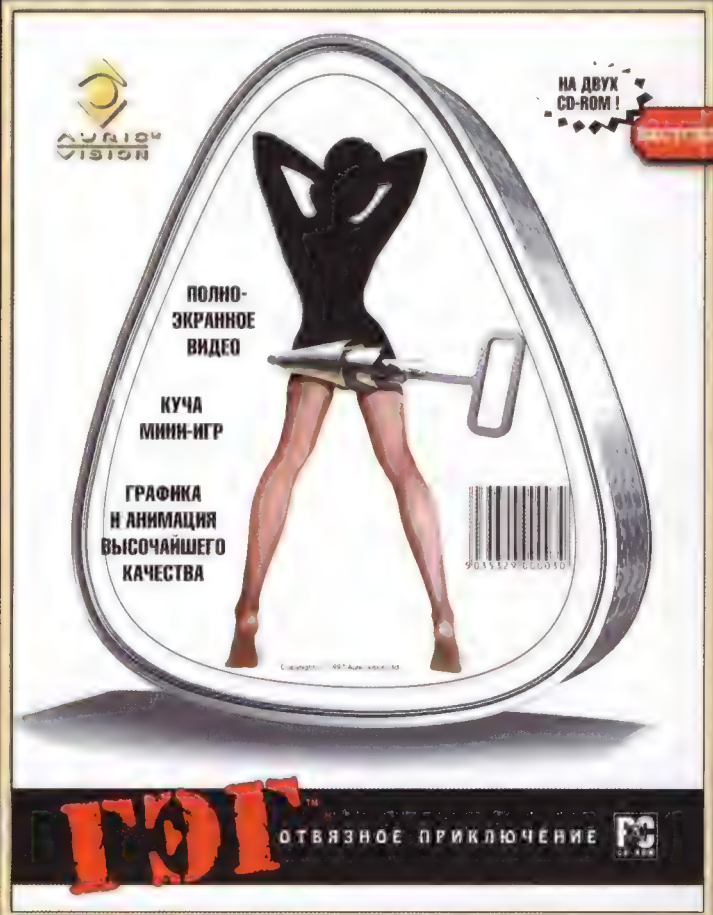
Неплохо, что играющий может в начале выбрать пол персонажа: мужской или паркетный, пардон, женский. Долой дискриминацию!

Напоследок немного технической информации. **Nox** выполнен в изометрии, причем движок игры рассчитан как на компьютеры с трехмерным акселератором, так и на компьютеры без оного. Т.е. есть — и прекрасно, а на нет — и ничего страшного, графика сильно не пострадает. Полностью реализован multiplayer — от локалок (TCP/IP) до Internet. Количество оппонентов в том и другом случае ограничено восьмью.

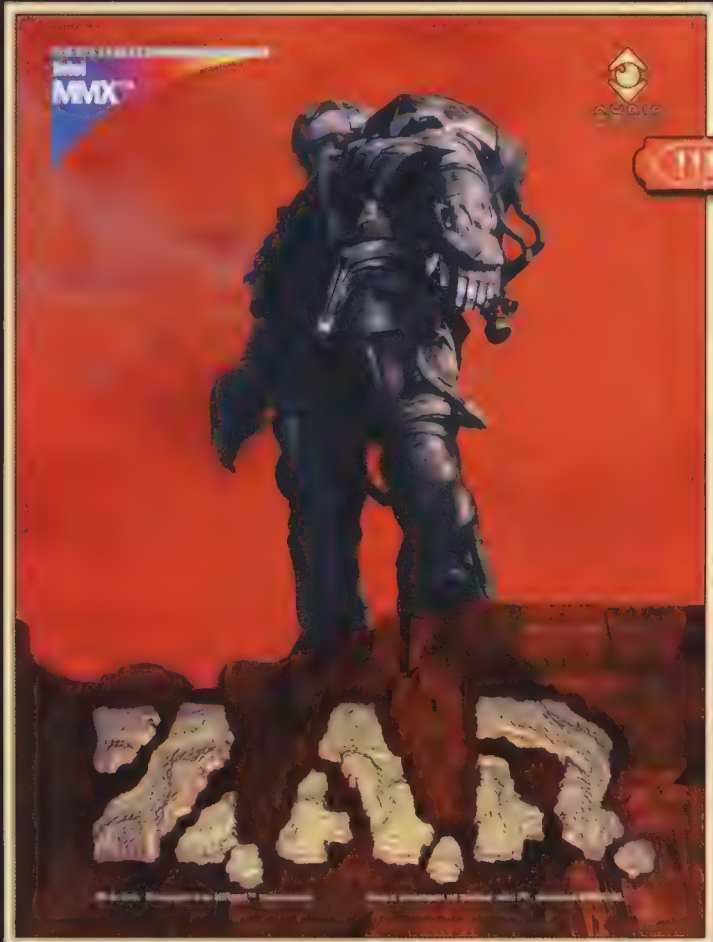
Собственно, все. А ждать-то осталось всего ничего, до октября месяца!

СИ





**ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА
РАСПРОСТРАНЕНИЕ В РОССИИ И СНГ
ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ**
«НОВЫЙ ДИСК»
тел.: (095) 932-61-78



СПРАШИВАЙТЕ ИГРЫ В МАГАЗИНАХ:

Братск ул. Ленина 1 Индустриальный пр-д, 1	(3953) 43-52-70 (3953) 43-52-70
Волгоград ул. Ангарская 17	(8442) 32-97-18
Екатеринбург ул. Мира 32 8 марта ул. 28/2	(3432) 74-27-82 (3432) 22-97-03
Иркутск Чехова ул. 19, 1 цокольный этаж Торговый центр «Иркутский», п-н №71	(3952) 36-81-21 (3952) 46-07-77
Красноярск Северная ул. 9А	(3912) 21-25-67
Москва Авиамоторная ул. 53 Вешняковская ул. 18 Комсомольская пл. 6 Ленинский пр-т 61 Мясницкая ул. 20/3, стр.3 Нагатинская ул. 35 Новослободская ул. 14/19 Олимпийская деревня 4 Олимпийский пр-т. 16, (СК Олимпийский) Пятницкая ул. 59 Садовая Каретная 20 Старопетровский проезд 11, корп.2 Строителей ул. 11, корп.1 Яна Райниса б-р. 2, корп.1	(095) 273-93-16 (095) 373-60-91 (095) 204-59-09 (095) 939-00-55 (095) 928-04-31 (095) 112-96-32 (095) 978-13-29 (095) 437-77-63 (095) 926-55-22 (095) 231-60-23 (095) 755-68-86 (095) 159-40-01 (095) 133-62-65 (095) 494-44-88
Нижегород Ванеева ул. 127	(8312) 67-79-05
Новоуральск Автозаводская ул. 26	(34370) 316-78
С.-Петербург Краснопутиловская ул. 31 Московский пр. 106 «ДЛТ» первый этаж «Гостиный двор»	(812) 325-68-98 (812) 327-90-16 (812) 311-83-12 (812) 311-83-12

TEAM APACHE

Team Apache — неплохой симулятор, хотя и отставший от времени.

Платформа: PC, PS
Жанр:

вертолетный симулятор

Издатель: Mindscape

Разработчик: Simis

Дата выхода: лето 1998

Интернет:

www.mindscape.com

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Увы, увы, любезно предоставленный фирмой Mindscape диск с previewable version игры **Team Apache** не слишком оправдал возложенные на него надежды. Конечно, никто и не говорил, что это финальная версия, которая отправится в продажу. Но до выхода игры осталось всего ничего (ориентировочно до лета сего года), а нареканий набралось множество. Но обо всем по порядку.

Заподозрить неладное можно было почти сразу. В стандартной веренице вопросов об установке игры чего-то не хватало. Чего-то очень важного. Лишь потом, оценив, с какой скоростью ползет полоса прогресса копирования файлов, нас, наконец-то, стали терзать смутные подозрения об объеме дискового пространства, на котором **Team Apache** собирался развернуть свое массивное тело.

Распознавшись с более чем тремястами мегабайтами свободного места на винчестере (хоть бы предупредил, зараза!), мы скрепили зубы, пожелали окончательному релизу иметь выбор типа и размера установки и запустили **Team Apache**.

На выбор предлагалось несколько вариантов игры. Сверившись с руководством, в котором настойчиво рекомендовалось выбрать для начала пункт Instant Action (немедленное действие), мы ткнули мышкой в соответствующее меню. Далее вниманию был предложен скромный список, состоящий всего из двух пунктов — Colombia и Latvia (в дальнейшем он, обещается, пополнится еще одним пунктом — Utah). Латвийская миссия немного сложнее колумбийской из-за более совершенной техники противника (почти с благоговейным ужасом описаны в руководстве техническая мощь и сила Вооруженных Сил бывшего Союза, что, конечно же, приятно). Быстро прошло время загрузки информации и графики к данной миссии, и мы, наконец, оказались в кабине Apache. А вот дальше началось самое интересное...

ГРАФИКА, ЗВУК И РЕАЛИЗМ

Заметим сразу, что **Team Apache** принадлежит к классу достаточно «серьезных» имитаторов, т.е. для полноценного освоения придется покопаться в инструкции и поучить назначе-

ИЗ СЕКРЕТНЫХ ДОСЬЕ

Apache AH64A был разработан для уничтожения бронетанковых сил противника. Данный вертолет был ответом США на гонку вооружения со стороны Советского Союза, поскольку СССР значительно превосходил Соединенные Штаты по части бронетанковой техники. Apache — маневренный, незаметный, быстрый и достаточно защищенный вертолет — был единственным урегулированием данного неравенства.

Имея на вооружении 30-ти миллиметровый пулемет M230, противотанковые ракеты с лазерным наведением Hellfire и 2,75 дюймовые ракеты Hydra, Apache представляет собой грозную силу, специализирующуюся на уничтожении танков. Но, кроме этого, Apache не был безоружен и против воздушных сил — специальные ракеты Stinger типа воздух-воздух использовались для атаки вражеских вертолетов и других воздушных боевых единиц.

ние большинства кнопок на клавиатуре. Хотя некоторые обзорные камеры подразумевают полуаркадный вариант игры, с некоторым уклоном в сторону Comanche. Но, хотим подчеркнуть, именно с «некоторым», поскольку ни о какой аркадности го-



Как хочется вытереть слезу умиления и воскликнуть: им это удалось! Но, увы, — это лишь фрагмент ролика

выставлены на максимум. С такими же установками и при прочих равных условиях Extreme Assault, к примеру, выглядит куда более привлекательно. Немного поиграв с режимами обзора, или, проще говоря, с камерами, была обнаружена и некоторая аляповатость конструкции и самого Apache (чего стоит хотя бы, мягко говоря, схематичность вращения несущих винтов). Что ж, остается только уповать, что финальный релиз и наличие акселератора исправят нынешнее положение

Ночь. Луна. Апач. Ракета



ИЗ СЕКРЕТНЫХ ДОСЬЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ
ГЕЛИКОПТЕРА
APACHE AH64A

Габаритные характеристики:

Длина — 15,5 м

Диаметр ротора — 14,6 м

Высота — 3,8 м

Весовые характеристики:

Пустой — 5165 кг

Полная нагрузка — 9525 кг

Важнейшие параметры:

Максимальная скорость — 365 км/ч

Дистанция полета без заправки — 482 км

Мощность — 2530 кВт

Скорость вращения несущих винтов — 100 об/сек.

ворить нельзя.

Теперь немного о графике. В демонстрационных скриншотах все было просто великолепно, на деле же... На деле все оказалось более блеклым и пикселизованным. Взлетная площадка предстала набором однотонных клеточек достаточно большого размера, что, естественно, сразу вызвало недоумение. Единственное оправдание — отсутствие трехмерного ускорителя и MMX. С другой стороны, в разделе Options детализация и графика были

ИЗ СЕКРЕТНЫХ ДОСЬЕ

Во время вооруженных действий между США и Ираком вертолеты Apache проявили себя с самой лучшей стороны. Известна операция, когда 8 вертолетов Apache быстро и без лишнего шума уничтожили два ключевых радарных бункера Ирака, обезопасив тем самым небеса для истребителей и бомбардировщиков. Кроме этого, в период с 24 по 28 февраля был осуществлен самый крупный в истории налет вертолетов, в частности, там были и вертолеты класса Apache (101 воздушный дивизион). В итоге, было произведено вторжение на более чем 90 километров в глубь территории Ирака. Там были атакованы наземные огневые позиции противника, через десять часов все было кончено. Известны и другие подобные операции, в которых Apache показал себя с самой лучшей стороны...

За все время иракского конфликта были уничтожены лишь два вертолета Apache — один в результате трагической ошибки пилота (не во время боя), а второй — во время сражения (хотя это еще не окончательно установлено).

На данный момент вертолеты класса Apache состоят на вооружении шести стран мира.

вещей.

На высоте порядка пары тысяч футов картина сильно меняется — ландшафт начинает выглядеть более симпатич-

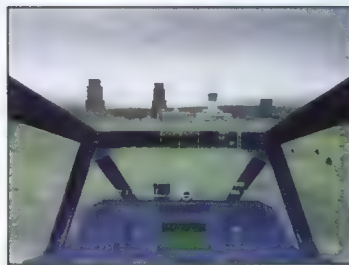


дождя, который не особенно реалистичен.

В общем, графика оставляет двойственное впечатление. Однозначно, сильных мест по этой части нет.

Звук в **Team Apache** очень даже неплох. Эффекты, насколько можно судить, весьма реалистичны, голоса напарников не раздражают. Кроме того, на экране представлено не так уж много визуальной информации (а при обзоре вне кабины

тура — только для комплексных команд и приказов.



но, а за счет динамики сглаживаются и неприятные впечатления от недостаточной детализованности объектов. Кроме того, на высоком техническом уровне выполнена смена дня и ночи. Ночью в **Team Apache** считается промежуток времени с 21:00 до 7:00. Только не подумайте, что с боем часов или криком петуха картина мгновенно преобразуется, конечно нет — есть и глущающиеся сумерки, и брезжащий рассвет, и крошечная тьма — в общем, все как положено.

Погодка тоже будет преподносить сюрпризы (от fine до storm, всего восемь типов), что, естественно, выльется в графические изыски. Все выглядит неплохо, за исключением

А вот и дождичек. Не ливень, как сообщалось в метеосводке, а маленький дождичек

Полет ракеты весьма симпатичен. Но при условии наличия графического акселератора

ее попросту нет вообще), поэтому за аудиоинформацией надо следить весьма внимательно.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление в **Team Apache** отвечает всем стандартам игр данного жанра. Единственно, не так-то просто маневрировать самим вертолетом. Впрочем, в инструкции мы наткнулись на достаточно лаконичный вопрос — «А кто сказал, что это будет легко?». Возразить нечего — таковы особенности жанра, реалистичность превыше всего. Естественно, для управления вертолетом настоятельно рекомендуются всевозможные джойстики, клави-

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Из положительных моментов хочется выделить следующие. Во-первых, кампания скреплена серьезным сюжетом, и поэтому, скорее всего, брифинги будут весьма детальные, а тактико-боевая информация — соответствовать реальной обстановке. Во-вторых, планируется оснастить игру редактором кампаний и отдельных миссий. В-третьих, перед миссией вы вольны (в разумных пределах) выбрать, каким числом выйдут группа на задание. Команда может состоять из двух, четырех и шести вертолетов. В-четвертых, реализовано восемь типов заданий (deep attack, air-to-air, air assault escort, search and rescue, suppress enemy air defences, route recon, recovery escort, search and destroy), по названиям несложно разобраться с их целями. Наконец, в-пятых, будет максимально реализован multiplayer. Правда, вопрос об игре по Internet остается открытым.

РЕЗЮМЕ

Team Apache — неплохой симулятор, хотя и отставший от времени. Несовершенство графического движка компенсируется высоким реализмом и достаточной проработкой отдельных деталей. Пока основные претензии к графике и скорости работы игры. В свете этого, оптимальным требованием вполне может стать Pentium 166MMX с акселератором. Окончательный диагноз — для истинных гурманов жанра.



RAILROAD TYCOON 2



Интересная

В Railroad Tycoon будет реализован многопользовательский режим аж на 16 человек...

Платформа: PC

Жанр: стратегия

Издатель:

Gathering of Developers

Разработчик: Pop Top Software

Дата выхода: конец 1998

Интернет:

www.poptop.com

история приключилась с командой разработчиков из Pop Top Studios. В начале девяностых они сделали свою первую игру, которая называлась Iron Cross и была стратегией в реальном времени. Прошло несколько лет, и компания New World Computing пригласила, несомненно, талантливых молодых ребят к себе для совместной работы над стратегической пошаговой игрой, базировавшейся на сериале RPG Might & Magic. Игра называлась просто — Heroes of Might & Magic. Кто бы мог предположить, что она окажется настолько хороша, что отодвинет на второй план даже самую процветающую серию классических RPG. Ну? что здесь подделаешь — шедевры все же иногда рождаются. Однако, чьей заслугой был успех игры, мы, по всей видимости, так и не узнаем. После выхода еще более успешных Heroes of Might and Magic II пути-дорожки New World и Pop Top разошлись — разработчик обиделся на разработчика за то, что последний присвоил себе всю славу от очередной шедевральной игрушки. Присоединившись к самому независимому «профсоюзу» разработчиков Gathering of Developers (GOD), Pop Top упростили руководство опять потратиться на лицензию — на сей раз у Microprose были выкуплены права на игру Railroad Tycoon, когда-то блестяще сделанную Сидом Мейером и Брайаном Рейнольдсом. История подходит к концу и совсем скоро, где-то в конце года мы, наконец, узнаем, чего стоит творческий дар Pop Top.



Новая игра будет похожей на старую только лишь по концепции — остальное Pop Top подвергает генеральной перделке. Полностью изменяется графика — теперь она строится на основе реальных кукольных моделей, специально созданных в голливудских мастерских. У игрока появится большое количество конкурентов, и ему придется контролировать не только сферу жизни железной дороги, но и принимать участие в событиях, которые хоть каким-то образом влияют на железную дорогу. Его дорогу. Повысили фермеры цены на зерно, невыгодны стали перевозки, пожалуйста, хозяин, разбирайтесь. И это уже не говоря о привычных капиталистическому миру забастовках. И никакого вам Чемпионата мира по футболу.

Не будем возить, и все тут. У вас Чемпионат, а у нас коچهгаров да машинистов, зарплата меньше вашего. Не годится так. И так далее...

В Railroad Tycoon будет реализован многопользовательский режим аж на 16 человек, причем, играть можно будет как через Интернет, так и в локальной сети. Разумеется, старомодные поединки один на один по модему также приветствуются. Неизвестно, насколько хороша или плоха будет игра, но то, что она станет событием — это точно. А Pop Top, благодаря своей исключительной непривязанности к «эксплуататорам из New World», так или иначе уже успели обратить на себя внимание. Остается лишь не разочаровать поклонников.



SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Вам

о чем-нибудь говорит такое имя, как Джон Коцински? С прискорбием сообщая, что для меня оно до самого недавнего времени не означало ровным счетом ничего. А ведь для некоторых людей оно звучит как музыка, точнее, как рев мотора двигателя мотоцикла — ведь именно этот звук сильнее всего ласкает их слух.

Хонда, Судзуки, Кавасаки, Ямаха... Регулярно в самых различных точках планеты проводится чемпионат Superbike Championship, в котором участвуют самые известные мотозвезды, включая и названного ранее Коцински.

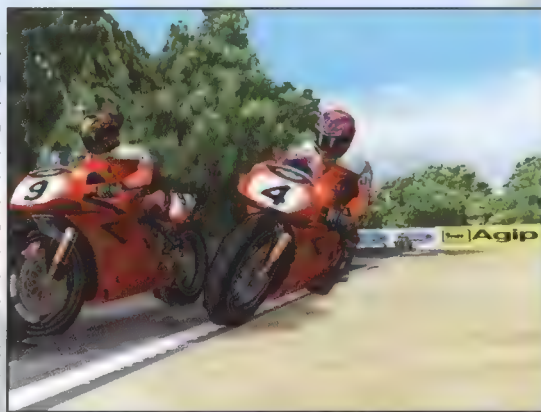
Теперь, когда тайна личности раскрыта, можно перейти и к Superbike World Championship — игре, в основу которой легли эти мотосоревнования. Играющему предоставляется возможность поколесить по всем 12 трекам Superbike Championship (Европа, США и Япония), которые смоделированы с учетом топографических особенностей своих реальных прототипов. По крайней мере, так обещается.

На что делают ставку создатели игры, так это графика. Пресс-релизы прямо кишат такими словечками, как «потрясающие», «реалистичные», «полностью трехмерные» и т.п. и т.д. В принципе, скрины выглядят достаточно симпатично, но они не передают динамики, в которой, по всей видимости, и будет вся соль графического очарования. Хотя есть и нарекания. Довольно неприглядно смотрятся «квадратные» колеса мотоциклов. Конечно, насчет «квадратов» — это преувеличение, на самом же деле колеса

смоделированы с помощью выпуклого многоугольника с десятью-двенадцатью сегментами, что маловато для представления круга (точнее, замкнутого тора) такого диаметра. Так же неприятными показались текстуры (а возможно, и спрайты) крон деревьев. В них видны рваные отверстия, сквозь которые режет глаза голубое небо. Увы, реализма в этом не наблюдается, не помогает даже сглаживание и интерполяция текстуры трехмерным акселератором.

Не совсем понравилось заявление о том, что «...игра одинаково подойдет и тем, кто обожает аркаду, и тем, кто ценит реализм и возможность тонких детальных настроек». Представляете? Получается, что перед каждым заездом будет гордо появляться пара экранов с кучей опций и настроек, а внизу подпись: «Манипуляция с этими параметрами позволит вам полностью настроить мотоцикл, ориентируясь на свой опыт и вкус. Ну, а если не хотите возиться, то забейте на них, благо ни черта от этого не изменится». Только так, иначе кто-то из вышеперечисленных будет недоволен.

Теперь о приятном. По заявлениям разработчиков модели гонщика и мотоцикла — два отдельных 3D объекта. Пока гонщик не



сется на своем железном коне, все это, конечно, незаметно, но как только он не впишется в поворот, и пути человека и мотоцикла разойдутся, то тут же все плюсы подобного подхода окажутся налицо. Планируется также, что после подобной аварии гонщик подбежит к мотоциклу, лихо вскочит на него и продолжит гонку. Судя по скринам, подобные вещи технически выполнены на достаточно высоком уровне.

И последнее. Кроме графики, разработчики уделяют серьезное внимание духу мотогонок. Кроме того, будет предложен широкий спектр выбора мотоциклов, а также гонщиков. И если с мотоциклами все понятно, то как будет влиять выбор гонщика, пока неясно. Уж не будут ли они идентифицированы определенными характеристиками, как это было, скажем, в FIFA или NHL? Остается только гадать и верить в талант разработчиков.



«Игра одинаково подойдет и тем, кто обожает аркаду, и тем, кто ценит реализм и возможность тонких детальных настроек»...

Платформа: PC
Жанр: симулятор гонок на мотоциклах
Издатель: Virgin
Разработчик: Milestone
Дата выхода: лето 1998
Интернет: www.vie.com



1C МУЛЬТИМЕДИА

Адреса магазинов ассоциации, в которых вы можете приобрести «Дона Капоне», указаны на задней обложке журнала

молка вызова внутреннего
одно: заключение альянсов
с другими донами, перевод
лег, конфигурация системы
сообщений, советы...

общения обо всех важных
событиях в городе (суды по
делам Морган, засланный
снайпер-провокатор уже
вовсю начал работать...)

ордость и отрада семьи
прикушо: четыре казино,
иносущих по \$4.000.000
в неделю каждое, и
стриптиз-клуб, дающий
\$3.500.000 чистыми

естный аналог службы 911:
пара стрелков с Кольтами и
гробовщик с пулеметом
милсона; любые проблемы
решаются за три выстрела...)

Птица-тройка по-чикагски:
ронированный «Кадиллак»
дарной группы с шофером
(стекла опускаются --
бровщики, знаете ли, имеют
привычку на полном
ходу пострелять по чужим
курьерам)

Дополнительный
тренировочный центр
(слишком долго ждать,
ока рекруты доберутся
от основной базы, а
кроме того, с двумя
центрами набор пошел
значительно быстрее)

Еще один снайпер,
не менее доблестно
прикрывающий
южный подход к
району казино

Активный гангстер (гробовщик, посланный на разведку
на границу с Морганом -- надо бы выяснить, успел ли он
перевести большинство своих заведений в нелегальные
конторы; заодно и курьеров постреляем немного...)

Выбранного гробовщика можно (1) просто куда-нибудь отправить (перейдет в атаку, если
по пути заметит чужих гангстеров), (2) указать статичную или движущуюся цель для атаки,
(3) отправить в какое-нибудь нейтральное или принадлежащее конкурентам заведение
выбивать деньги (при виде гробовщика согласится платить хозяева даже самых дорогих
гостиниц в центре города), (4) замаскировать под агента ФБР (сказывается высокая
степень влияния в этом Бюро -- результат грамотного распределения взяток) и
(5) поставить в патруль

Вышибала на пенсии, служит приманкой для
незаметных до первого убийства киллеров
(умрет первым, успеет предупредить снайпера)

Снайпер, доблестно прикрывающий
восточный подход к району казино

Снайпер, выставленный на всякий случай
с северной стороны развлекательного центра
(пока на севере никакого дона еще нет, но чем
черт не шутит...)

Мирный коттедж, умелыми руками
превращенный в вооруженное укрепление
(стоит \$100.000 в неделю, но свои деньги
отрабатывает с лихвой -- вот и сейчас
поможет поприжать киллеров с тыла)

Подосланный Морганом отряд из пяти
киллеров (двигаются в сторону
центральных казино, видимо хотят
поохотиться на курьеров или накрыть
контору по облигациванию)

Еще одно вооруженное укрепление (только что
построили, бывшая кофейная лавка)

Скучающий вышибала (именно он и обработал
лавку, из которой уже сделали укрепление;
еще немного постоит, и надо бы его отправить
на дальнейшие подвиги...)

Пара тотализаторов и один массажный салон,
открытые в здании городской клиники (врачи
теперь точно не соскучатся)

Снайпер, оберегающий клинику
от незваных посетителей (лучше
любой сделки (простреливает
сразу четыре улицы)

Вышибала, несущий боевое
дежурство на случай визита
воров со стороны реки

Контора по облигациванию
выручки -- любимое место
встречи курьеров из близ-
лежащих заведений (у входа
дежурят двое мрачных
налетчиков; а то ходят тут,
понимаешь, всякие...)

Снайпер, также несущий
дежурство у конторы по
облигациванию

Местный район красных
фонарей (бывшие
прачечные, переоборудо-
ванные под VIP-залы)

Три коттеджа, снабжающие
пивом полгорода (маленький
пивной заводик и два
подпольных бара)

Окно найма новых
гангстеров (с такими
умопомрачительными
доходами нам доступны
все девять профессий
подпольного мира:
вышибалы и стрелки,
налетчики и снайперы,
воры и киллеры,
гробовщики, террористы
и шоферы)



Информация о выбранном
гангстере и доступные
команды (нужны только в
начале игры, потом научитесь
обходиться несколькими
кликами мыши :)

Деньги (\$642 миллиона -- это ой как много!)

Доходы от рэкета и нелегального бизнеса
(от обычного рэкета поступает всего
миллионов пять, основная же часть идет
от игровых заведений и бутлегерства)

Таблица распределения доходов и степени влияния среди четырех
государственных ведомств: армии, ФБР, Сената и полиции (свое они уже
получили, так что теперь все доходы отправляются напрямую на наш
банковский счет); армия снабжает нас новейшим оружием, ФБР -- инфор-
мацией о планах конкурентов, Сенат принимает нужные вам законы, а
полиция время от времени устраивает облавы на чужой территории...



Фирма «1C»

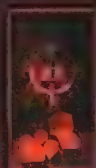
По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1C: Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1C»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57,
факс (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru
www.1c.ru

Чикаго, 1932: Дон Капоне

"Прекрасное сочетание стратегии
и гангстерской темы, простота в
освоении и управлении уживается
с широкими игровыми возможностями!"

— СТРАНА ИГР



Byte Enchanters Oy
www.byteenchanters.fi



Snowball Interactive
www.snowball.ru

TOMORROW NEVER DIES

PS

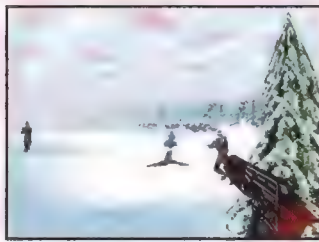
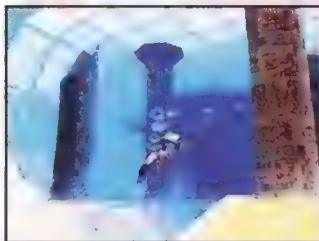
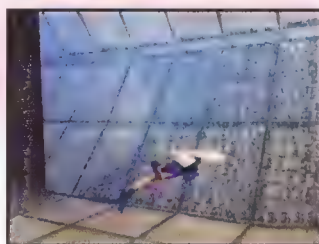
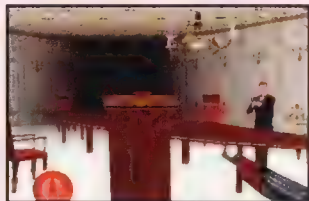
Страна Игр июль 1998

Теперь действие Tomorrow Never Dies происходит после окончания фильма.

Платформа: Playstation
Жанр:
Издатель: MGM Interactive
Разработчик: Black Ops
Дата выхода: конец 1998
Интернет: www.mgm.com

Фильмы

о Джеймсе Бонде, агенте 007, регулярно появляющийся на экране вот уже 35 лет и, что странно, не надоедают. Разве что чуть-чуть. Не так уж и давно появившийся «Золотой глаз» (Golden Eye) стал самой успешной лентой из всей «Бондиады», а игра по ней, от английского разработчика Rare,



получилась просто великолепной. Недавно появившийся новый фильм из цикла 007 «Завтра не умрет никогда» (Tomorrow Never Dies), на мой взгляд, получился хуже своего предшественника. Его сюжет, простой как три копейки, идеально подошел бы для практически любого 3D-action. Но дело в том, что MGM решила сделать хитрый ход конем и не пересказывать сюжет фильма в одноименной игре. Это, на их взгляд, просто банально и не соответствует представлениям издателя об идеальной джеймсбондовской игре. Действие Tomorrow Never Dies (игры) происходит после окончания фильма. Согласитесь, весьма нестандартно для времени, когда из фильмов выжимают все, что только возможно. На моей памяти не было проектов по знаменитым голливудским фильмам, когда действие игры не имеет никакого отношения к событиям, происходящим в фильме. Различные измышательства над сюжетом, в результате чего получается ни то, ни се. Серия из множества игр Star Wars, где SW лишь подзаголовок и события происходят параллельно фильму не в счет.

Tomorrow Never Dies должна появиться осенью 1998 г. и представлять собой игру, в которой, по выражению разработчиков, вам будет казаться, что вы смотрите новый фильм об отчаянном 007.

Так как люди, смотревшие TND-фильм, знают его сюжет, то теперь его можно будет приоткрывать по кусочку по ходу игры, потому что, как уже многократ-

но было сказано выше, это творение будет иметь лишь две общие черты с фильмом: название и героя со стандартным набором трюков.

Разработка поручена компании Black Ops, прославившейся прекрасным подводным приключением Treasures of the Deep. Люди из MGM заявляют, что это обусловлено тем, что Black Ops они уже знают довольно долго и видят в их играх не только качество, но и постоянное их совершенствование, эволюцию. Разработчики наобещали, что в игре вы будете не только ходить и стрелять с видом от первого лица в стиле Golden Eye, но и водить автомобиль, кататься на лыжах и так далее. Из этого становится ясно, что отнести TND к одному определенному жанру не удастся. Также будут присутствовать ролевые элементы в виде NPC, способных разговаривать. Возможно будет и такая «фишка»: идете вы себе и вдруг слышите, как за углом нехороший дядька рассказывает другому дядьке свой план. Интересно, не правда ли? Это еще и повлияет на многие вещи, которые произойдут с вами по ходу игры.

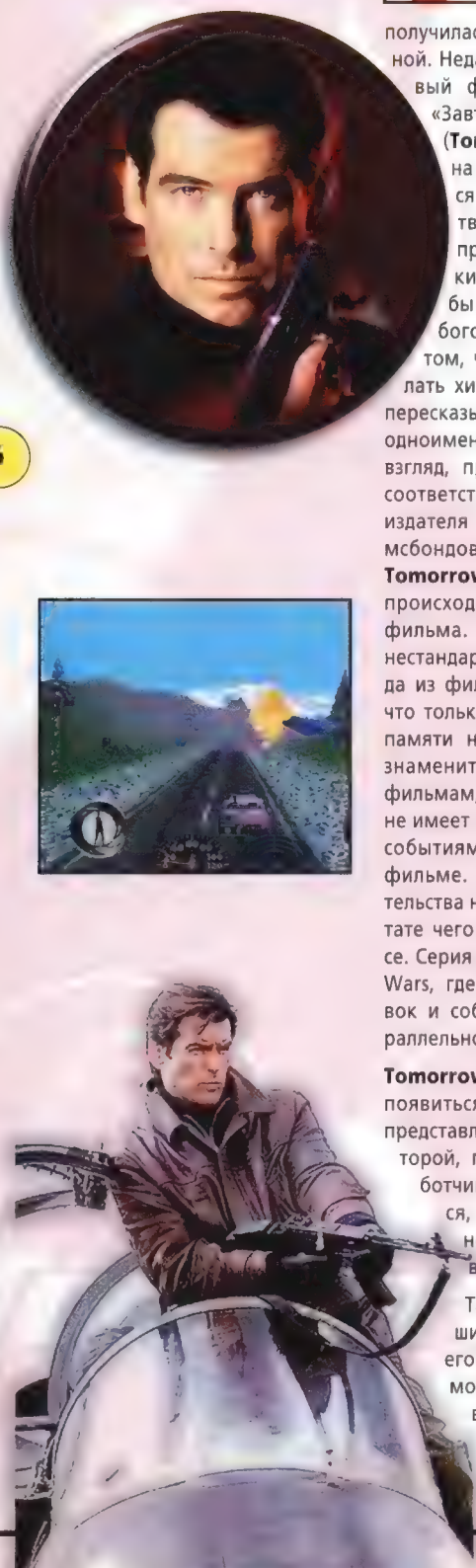
Можно не сомневаться, что Black Ops сделает действительно качественную игру и, что очень важно, во многом оригинальную. Безусловно, игры «несколько жанров в одном» мы уже видели, но персонаж Яна Флеминга придает игре особый колорит. Тем более, что есть к чему стремиться: Golden Eye — одна из лучших игр для Nintendo 64. Теперь Джеймс Бонд берет штурмом Playstation. Но удастся ли это ему — покажет время.

СИ

[HTTP://WWW.GAMELAND.RU](http://www.gameland.ru)

096

Александр ЩЕРБАКОВ



TESMO'S DECEPTION 2

Tecmo's

Падающие на врагов стены, бомбы, ножи, наэлектрифицированные железные шары и прочие приятные вещи ожидают вас в Deception 2.

Платформа: **Playstation**Жанр: **RPG/стратегия**Издатель: **Tecmo**Разработчик: **Tecmo**Дата выхода: **лето 1998**Интернет: **www.tecmo.co.jp**

Сохранена перспектива от третьего лица, фигуры персонажей прекрасно детализированы

Deception: Invitation to Darkness была одной из тех немногих игр, где вы становились злым персонажем, устраняющим героев, добрых и хороших во всех отношениях людей, посягающих на вашу собственность. В общем, что-то вроде стандартной RPG, только наоборот. Навскидку можно, кроме Deception, припомнить лишь Dungeon Keeper. Тут же встает вопрос о классовой принадлежности данной игры. Вроде бы RPG — присутствуют характеристики персонажей, можно вдоволь побродить по замку, который вы оберегаете от непрошенных гостей. С другой стороны — чистой воды стратегия: строительство ловушек с целью устранения (окончательного) противника, либо взятия его в плен. Получаем весьма неординарный продукт.

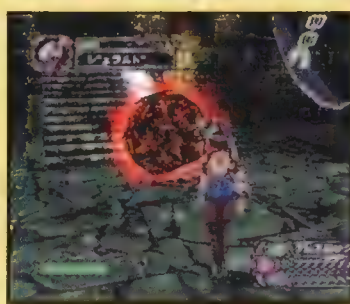
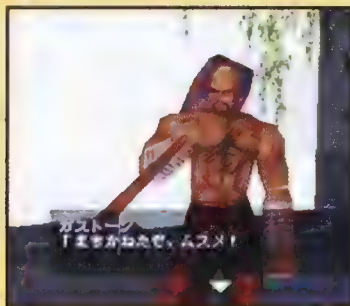
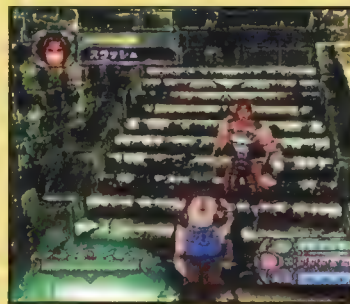
Летом в Америке должна появиться игра Tecmo's Deception 2, продолжающая традиции своего предшественника. Собственно, этим она и интересна.

О сюжете пока известно немного. Изменился главный персонаж. Повальная крофтомагия нашла свое пристанище и здесь — на этот раз вам предстоит управлять девушкой, вокруг которой и завязана вся сюжетная линия. По слухам, она — продукт темного колдовства, созданный кем-то весьма могущественным (каким-нибудь наместником дьявола на Земле) с целью охраны старинного здания от любопытных спасителей человечества от мирового сатанизма. Что там такого особого в этом здании, узнаем, когда игрушка появится на прилавках магазинов.

Сильно улучшена графика игры, что, конечно же, не может не радовать. Сохранена перспектива от третьего лица, фигуры персонажей прекрасно детализированы. Музыка и звуковые эффекты должны увеличить впечатление от этой игры.

Но главное, безусловно, не это, а пресловутый игровой процесс, его интересность.

Вам придется строить самые различные ло-



вушки, лишь бы пресечь попытки ваших противников вдоволь похозяйничать на вашей территории. Их (ловушек) ожидается большое количество разновидностей (поразвлекаемся). Падающие на врагов стены, бомбы, ножи, наэлектрифицированные железные шары и прочие приятные вещи ожидают вас в Deception 2.

Вообще, поражаешься изобретательности людей из Tecmo, придумывающих такие штуки. Создается впечатление, что игру делает группа садистов. Но я отвлекся.



Чрезвычайно интересен тот момент, что все эти извращения (бомбы, бетонные плиты) можно комбинировать, что будет приносить самые различные последствия (весьма и весьма печальные для врагов). Простенький пример: идет себе человек по дому и вдруг с криком проваливается сквозь пол, чтобы попасть в комнату с сырым полом, где ловушка для медведей удержит его, а высоковольтный разряд обеспечит огромное количество новых ощущений.

Люди с нездоровыми наклонностями наверняка напридумывают огромное количество таких комбинаций.

У вас есть возможность, которой грех не воспользоваться, поотлавливать народ для того, чтобы создавать из них ужасных монстров: оборотней, зомби, и даже драконов — для того, чтобы страшно перепугать следующую партию горе-героев, и с ними сделать то же самое, потом послать на других героев, и так до бесконечности.

У вас есть возможность, которой грех не воспользоваться, поотлавливать народ для того, чтобы создавать из них ужасных монстров: оборотней, зомби, и даже драконов — для того, чтобы страшно перепугать следующую партию горе-героев, и с ними сделать то же самое, потом послать на других героев, и так до бесконечности.

В игре предусмотрено большое количество концовок, еще большее, чем в Deception 1. Если сама игра будет чертовски интересной, в чем лично я не сомневаюсь, то вряд ли вы успокоитесь, увидев лишь один вариант окончания игры.

Куда катится человечество? Людям нравятся игры с огромным количеством крови, отрывающихся конечностей. До чего доходит дело, человек уже, по сути, становится на место дьявола и его слуг. Многие люди пишут в журналы по различным видео- и компьютерным играм письма с единственным призывом: «Прекратите это безобразие!». Можно ли с ними согласиться? Конечно, нет! Народ играл, играет и будет играть в кровавые Mortal Kombat'ы и прочие Quake'и. Почему? Так ведь это же так интересно: хоть на минуту стать таким, каким ты в реальной жизни не являешься. Попробовать же себя в роли человека, кромсающего на своем пути врагов, встать на сторону зла — это так прекрасно.

FIGHTER MAKER

Страна Игр июль 1998

Это был бы самый стандартный файтинг, если бы не возможность создать своего собственного, единственного и неповторимого персонажа...

Платформа: Playstation
Жанр: файтинг
Издатель: Ascii Entertainment
Разработчик: Ascii
Дата выхода: лето 1998
Интернет: www.ascii.co.jp

098



Наверное, не существует такого человека, который, играя в какую-нибудь игру, будь то файтинг, RPG, стратегия или что-то другое, не ставил бы себя, хоть на секунду, на место разработчиков и не задумывался о том, что бы получилось из игры, если бы можно было приложить к ней руку (очень сильно приложить). Нет, наверное, человека, который ради интереса не захотел бы сделать в игре своего собственного персонажа. Вряд ли найдется любитель файтингов, который не хотел бы «столкнуть» лоб ко лбу бойцов из самых различных драк.

Понимая наклонности игроков к изобретению собственных героев, и не только их, а и вообще чего-то своего, широко известная в узких кругах фирма Ascii Entertainment выпускает в своем роде революционную игру **Fighter Maker**. Что это такое? **Fighter Maker** это файтинг с пятнадцатью персонажами и пятнадцатью стилями боя, со своими боссами и всеми полагающимися по этому поводу нюансами. Это был бы самый стандартный файтинг, если бы не возможность создания своего собственного, единственного и неповторимого (можно не единственного и вполне повторимого — это разрешается) персонажа сохраните его на карточке памяти и — в бой. Функции, обещаемые Nintendo для 64DD на Playstation! Как это прекрасно: бой, где встречаются Ken из Street Fighter и Cage из Mortal Kombat, или Vasya Sidorov из ПТУ № 666 и Jin из Tekken 3. Мечта любого игрока в действии! Вы сможете задать такие параметры, как цвет волос и прическа, цвет кожи, внешность персонажа, его приемы, из уже существующих систем боя могут быть выбраны любые системы защиты, блоки и даже комбо, а также задний план!



Есть, правда, один момент: в **Fighter Maker** нашли свое отражение в основном комбо и удары из Tekken 3, и это делает стиль ведения боя бойцов **FM** очень похожим на стиль теккеновцев. Нельзя сказать, что это плохо — это прекрасно, но мы все-таки (я уж точно)



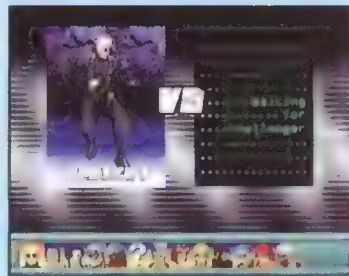
сторонники оригинальной продукции, а так из-за этого она ощутимо страдает.

Ascii уверена, что создавать персонажи будет весьма и весьма легко, что делает игру более привлекательной для широких слоев игровой общественности.

Fighter Maker появится в Японии в конце июня, а на Западе — где-то осенью, и я уверен, что это именно та игра, которую стоит ждать с нетерпением. Если разработчики реализуют свои задачи на должном уровне, то мы получим во многом революционный продукт, который, без всяких сомнений, войдет в историю видеоигр и займет там свое законное место. Лично я не могу удержаться от того, чтобы не похвалить **FM** еще разок. Просто фантазируйте, кого вы сможете пона-создавать в игре, по сути сделать свой файтинг, внести в него всех тех бойцов, каких только заблагорассудится. Себя любимого сгенерировать, в конце концов. Человека, которому пришла в голову идея о создании такого, надо на руках носить лишь за идею! Кто знает, как все это будет реализовано, когда игра будет закончена, но, тем не менее, **FM**, может быть, означает новую эру в данном жанре. И последуют за творением Ascii бесчисленные кло-



ны, как в свое время за Street Fighter и Virtua Fighter. Кто знает?



Александр ЩЕРБАКОВ

KARTIA

Фирму

Kartia, наверное, посмотреть будет весьма интересно.

Платформа: **Playstation**

Жанр: RPG/стратегия

Издатель: **Atlus**

Разработчик: **Atlus**

Дата выхода:

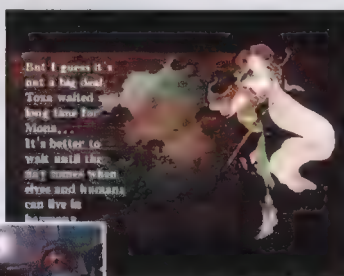
Интернет: www.atlus.com



Atlus, известную по таким играм, как Lunacy и Persona, последнее время что-то разобрало на игры в жанре тактических RPG. Уже выпущены Ogre Battle и Tactics Ogre, но Atlus все не утомится (видно, лавры FF Tactics не дают спать спокойно) и собирается выпустить еще одну игру этого типа — **Kartia**.

Вы попадаете в некую фэнтезийную местность, где и будете проводить время в пошаговых битвах с врагами. Конкретно о сюжетной линии неизвестно пока ничего. Управление войском в **Kartia** будет очень похожим на управление в FF Tactics, но с некоторыми отличиями (интересно, с какими).

Из ряда остальных пошаговых стратегий такого плана эту игру выделяет то, что вы сможете изменять ландшафт во время битвы. К примеру, особое заклинание сможет «приподнять» земной покров и позволит вам перейти на другую сторону поля боя. У вас даже будет возможность таким образом заманить врага в ловушку.



Конечно же, будут доступны и другие виды заклинаний, выглядящие очень впечатляюще.

Заставки в игре выполнены на высочайшем уровне, чего раньше не было в играх от Atlus. Вращающаяся камера позволяет вам рассмотреть сражение под любым углом, как в FF Tactics и Vandal-Hearts. Обещана также хорошая проработка персонажей, их дизайн должен быть, по уверениям разработчиков, уникальным. Короче, люди из Atlus от



скромности не помрут.

Вывод: нас ожидает очередная тактическая ролевуха, так как этот жанр сейчас, похоже, входит в моду. Тем не менее, **Kartia** игра неплохая, и если вам уже надоело батальи в FF Tactics, Vandal-Hearts и прочих, то эта игра вам вполне подойдет. Может быть, она даже переплюнет своих предшественников, хотя это и сомнительно, так как Atlus пока ничем особым похвастаться не может, разве что тем, что очень любит выкидывать на рынок продукты на волне успеха других компаний (таких, как Square, например). Но все же, несмотря на это, на **Kartia**, наверное, посмотреть будет весьма интересно.



СИ

Страна Игр июль 1998

Александр ЩЕРБАКОВ

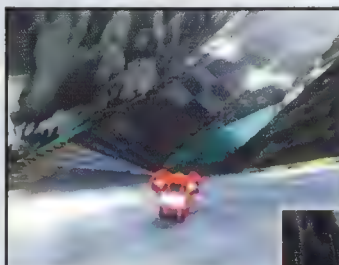
EXTREME-G 2

Много

ли вы знаете футуристических гонок? А много ли из них вышло для Nintendo 64? На данный момент лишь одинокая **Extreme-G**, клон Wipeout'a, не заслуживающий особого внимания. Вообще, я свою точку зрения не хочу никому навязывать, тем более, что эта игра многим нравится.

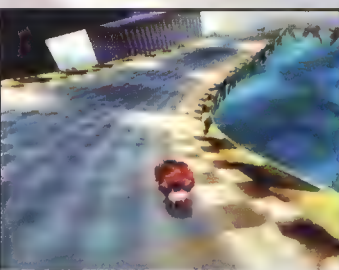
Главной бедой Acclaim'овского творения была, безусловно, оригинальность. Но это еще полбеды. Вроде бы яркая, красочная картинка на большой скорости буквально сливалась в бурую кашу. Вся игра выглядела какой-то тусклой и в чем-то весьма однообразной и, несмотря на неплохую скорость, довольно-таки занудной и скучной. По этому поводу один мой друг сказал, и я с ним полностью солидарен, что в **EG** существует всего две скорости: слишком большая и слишком маленькая, и ни на одной из них не избежать столкновения со стеной. Возможно, у кого-то существует другое мнение об этой игре. Что ж, как говорится: на вкус и цвет...

Теперь Acclaim решила исправить ошибки прошлого, и уже к лету Probe готовит продолжение — **Extreme-G 2**. Но на этот раз у детища Probe и Acclaim появятся конкуренты, так как на эту же платформу скоро должны выйти такие вещи, как F-Zero X и Wipeout 64. И еще



неизвестно, сможет ли **EG 2** выдержать с ними конкуренцию.

Игра будет занимать 128-мегабитный картридж (то бишь 16 мегабайт), что в два раза больше, чем размер прошлогодних гонок для Nintendo 64. Нас ждут 32 трассы (надеюсь, не такие однообразные, как в первой части), на этот раз подразделяющиеся на дневные и ночные, что, вероятно, добавит некоторую долю интересности в это творение. Также уве-



личился парк средств передвижения — теперь их шестнадцать. Добавлено и новое оружие.

Исчезнет туман, что, конечно, прекрасно, «туманные» гонки для Nintendo 64 уже всем надоели. Появятся новые световые эффекты, увеличится обзор, в том смысле, что трассу вы будете видеть на порядок дальше.

Вот, собственно, и все новинки. Оригинальности, конечно же, ни на грош, прибавится ли интересность — сказать трудно, так как информации по **EG 2** не так уж и много. Музыка, скорее всего, останется на том же уровне: хороший, но совсем не запоминающийся реп.

В заключение я хотел бы сказать, что эта игра выдающейся уж точно не станет. Лучше потратить деньги на F-Zero X. Nintendo уж точно сделает качественную игру (в случае с Acclaim этого с уверенностью сказать, увы, нельзя). Игру обещают показать на грядущей выставке Е3. Посмотрим, возможно, я ошибаюсь. Надеюсь, что так.

СИ

Александр ЩЕРБАКОВ



COLIN MCRAE RALLY

Страна Игр июль 1998

Если спросить, лучше ли Colin McRae Rally чем Gran Turismo, то можно ответить — да, правда, не твердо.

Платформа: PC, PS

Жанр: гонки

Издатель: Codemasters

Разработчик: Codemasters

Дата выхода: осень 98

Интернет:

www.codemaster.com

На этот

раз снова гонки. Куда от них деваться? Gran Turismo, Need for Speed III, Motrohead — все это уже пройдено. Теперь настала очередь **Colin McRae Rally**. Почему **Colin McRae**? Да потому, что это очень известное имя среди любителей и профессионалов автомобильного спорта. Кстати, на презентации игры его не было. Как раз днем раньше он выиграл Corsica Rally и, наверное, не смог встать утром после вечеринки в его честь.

На данный момент игра уже вышла на PS и готовится к выходу на PC. Сама она намного похожа на Need for Speed III, Gran Turismo и V-Rally одновременно. Единственное что — это то, что все трассы покрыты всем чем угодно, кроме асфальта. На научном языке это называется off-road. Так что придется поехать по грязи, по гравию, по снегу и даже по песку. Что из этого выйдет, подумайте сами.

На первый взгляд, игра впечатляет. Высокое разрешение и частота кадров, да и движок свое дело делает. Кстати, о движке. Ранняя его версия применялась в игре TOCA Touring Car Championship. Codemasters его доработали и внедрили. В результате графика стала на порядок выше. Видимость трассы стала намного дальше, иногда ее можно увидеть на несколько километров вперед. Стало больше видов камер, да и, вообще, улучшилась четкость объектов. Сами машины сделаны по оригинальному образцу. На каждую ушло примерно по 450 полигонов, а текстуры были получены при помощи лазерного сканирования точностью до 0,025 мм.

Помните «старые» гонки? Ваша трасса представляла собой коридор. Можно было заехать только на



обочину, да и то чуть-чуть. Сейчас же можно делать все, что только душа пожелает. Можно повернуть куда угодно, можно упасть, можно скинуть своего противника в пропасть, а иногда даже срезать круг. А теперь вспомните Gran Turismo. Помните, как сияли ваши машины на трассе? А какими они приходили к финишу? Так вот в Gran Turismo они передвигались по асфальту, а в **Colin McRae Rally** все действие происходит на бездорожье, а порой и в грязи. Ну как, видок машины представили? Дальше лучше. А теперь вспомните Carmagedon. Как там выглядела машина к концу гонки? В **Colin McRae Rally** это тоже предусмотрено. Будете много браться, помнете двери или отвалится бампер. От сильных прыжков могут вылететь стекла и погнуться приборная доска. Словом, будет весело проводить различные эксперименты. Конечно, повреждение машины можно отменить, это уж кому как нравится. Касательно вождения, то опять выбор богат. Переднеприводные, заднеприводные и полноприводные, а так же возможность «похимичить» с двигателем, с шинами, подвесками и прочими частями. На дороге все авто держится доволь-



но правдоподобно и даже управляемо. Это не удивительно. В разработке управления и физики принимал участие сам **Colin McRae** и его брат по команде Nicky Grist. Они же и помогали создавать трассы. В результате игра получилась довольно оригинальной. Codemasters об этом сказали, что **Colin McRae Rally** нельзя сравнивать с чем либо еще, потому что другие гоночные симуляторы (под «другими» подразумеваются Gran Turismo, Need for Speed III, TOCA Touring Car Championship и V-Rally) были аркадными. А настоящая игра — это попытка сделать настоящий симулятор гонки, показать то, что испытывает пилот, сидя в машине. Что ж, слова довольно громкие. Но нельзя сказать, что пустые. Конечно, до настоящих гонок Codemasters не дотянули, но на то есть свои причины. Это недостаточно мощные компьютеры сегодняшних пользователей, да и сам игровой процесс без элементов аркады получился бы довольно скучным и чрезвычайно трудным.

Звук. Сейчас его оценить довольно трудно. Во всех играх он одинаково хорош (звуковые библиотеки ведь общие). Так что его можно определить словом «обычный» или «хороший».

Единственное, что упустили из виду разработчики — это Career Mode. И из-за этого **Colin McRae Rally** проигрывает Gran Turismo. Трассы доступны. На машины не надо зарабатывать деньги. Это грозит тем, что игра может быстро надоест. Ну, а остальной набор режимов классический. Поддерживается многопользовательская игра, в том числе посредством разделения экранов.

Тем не менее, если спросить, лучше ли **Colin McRae Rally** чем Gran Turismo, то можно ответить — да, правда, не твердо. Так что дело на сегодня мы имеем с продуктом очень качественным.

СИ



GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

Не так уж и давно, порядка года назад, европейское издательство Ocean

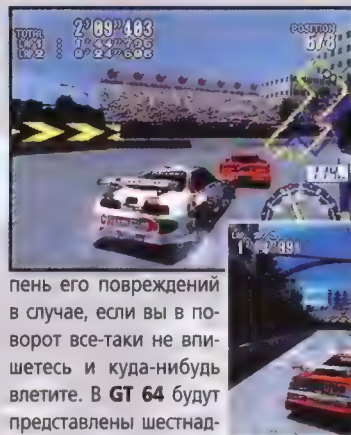
Посмотрим, повторит ли GT 64 ошибки MRC или нет...

Платформа: Nintendo 64
Жанр: гонки
Издатель: Ocean
Разработчик: Imagineer
Дата выхода: лето 1998
Интернет: www.ocean.co.uk



и давно, порядка года назад, европейское издательство Ocean выпустило на обделенную тогда еще гоночными симуляторами приставку Nintendo 64 игру Multi Racing Championship, на которую некоторое время возлагали большие надежды и, еще до ее выхода, дружно расхваливали на все лады. Когда же она наконец появилась на прилавках магазинов, то все, кому не лень, также дружно стали ее ругать. Такая вот история.

К чему я это все говорю? Летом должна заявить о своем существовании еще одна гонка от Ocean, разработанная Imagineer, все для той же Nintendo 64. Данное творение будет носить название **GT 64 Championship Edition**, из которого хоть мало-мальски сведущие в автоспорте люди поймут, что участвовать придется в заездах на автомобилях класса Grand Turismo. На выбор будут представлены четырнадцать официальных команд данной серии соревнований и полностью лицензированные машины. От настроек ваших средств передвижения будет зависеть очень многое. К примеру, выбор резины повлияет на маневренность вашего автомобиля, на количество заносов на поворотах, а, следовательно, и на сте-



пень его повреждений в случае, если вы в поворот все-таки не впишетесь и куда-нибудь влетите. В **GT 64** будут представлены шестнадцать трасс, разбросанных по всему миру, что весьма много по сравнению с другими гонками для данной консоли. Как и в настоящих гонках, вас ожидают пит-стопы, дозаправки и прочие приятные мелочи (правда, кому как). Обещан режим



чемпионата для двух игроков, и это, безусловно, только поднимет интерес к игре.

По сравнению с Multi Racing Championship очень сильно улучшится графика. Трассы будут прекрасно детализованы, во многом благодаря прекрасным световым эффектам. Пропадет и туман (это стало уже хорошим правилом у разработчиков), но не на все время: появляться он будет лишь тогда, когда на трассе будут наблюдаться соответствующие погодные условия.

В общем, посмотрим, повторит ли **GT 64** ошибки MRC или нет. Понадеемся, что Ocean и Imagineer учтут все то, что от них требуется, и выпустят неплохой конкурентноспособный продукт.

СИ

JET FORCE GEMINI

Сделать хороший шутер невероятно

Думается, что для Nintendo 64 эта игра окажется как нельзя кстати.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: стрелялка
Издатель: Nintendo
Разработчик: Rare
Дата выхода: конец 1998
Интернет: www.rareware.com

сложно. Ведь вне всякой зависимости от того, что там сделаешь, игра так шутером и останется. Обычно такие игры делают разработчики, которые на все сто процентов уверены в успехе и могут реализовать какие-то оригинальные, неожиданные особенности, которые будут отличать продукт от остальных представителей этого жанра. В противном случае легко спрогнозировать неуспех проекта. Однако, если за дело взялась Rare, то нам можно спрогнозировать только огромное удовольствие, которое мы получим от их создаваемого творения под названием Jet Force Gemini.

Итак, три героя — Juno, Vela и собака по кличке Lurus. Каждый из них обладает уникальными способностями и различными характеристиками. В процессе игры существует возможность по своему усмотрению в нужное время переключаться между ними. Сами



разработчики говорят, что переключение между персонажами в игровом процессе играет огромную роль — чтобы пройти совершенно непроходимое на первый взгляд место, достаточно объединить в нужной последовательности усилия всех героев. Сражаться же им предстоит против очередного негодяя, который поставил своей целью подчинить себе весь мир. Зовут его Mizar, а опасным вашего противника делают орды его подчиненных — первоклассных бойцов.

Обещаются также запутанные уровни, огромное количество секретных территорий, многочис-



ленные забавные головоломки. Но, конечно же, самым интересным представляется графическое решение — вид от третьего лица, полная трехмерность и, разумеется, полная свобода передвижения. Думается, что для Nintendo 64 эта игра окажется как нельзя кстати.

СИ



FINAL FANTASY VIII

PS

Страна Игр июль 1998

Надеюсь, что Square нас не разочарует.

Платформа: PlayStation
Жанр: RPG
Издатель: Square Electronic Arts
Разработчик: Square
Дата выхода: конец 1998
Интернет: www.square.co.jp



102

Square

выходит на тропу войны, и после серии неудачных попыток расширить ассортимент своей продукции, снова возвращается к своим истокам, к игре из суперпопулярной серии Final Fantasy. Это событие, которого несомненно ждало большинство фанатов Square, порадовало многих, включая и нас. И когда мы увидели первые картинки из вступительного ролика к игре, мы просто все без исключения были готовы отдать последнее, чтобы только как можно быстрее получить в свою коллекцию этот потенциальный мегахит.

Однако наш восторг немного поутих, как только до нас дошли сведения о всех основных деталях проекта. Тем не менее, игру мы с нетерпением продолжаем ждать и будем надеяться, что Square в этот раз не обманет наших ожиданий.

Итак, действие восьмой части знаменитой серии RPG, разработкой которой сегодня занимается новое отделение Square, расположенное на Гавайях, будет происходить в далеком будущем. Или, по крайней мере, уже не в тех сказочных «средневековых» мирах, в которых происходили события практически всех предыдущих частей этой серии. Вместо них на сцену выходят картины похожего на наш, но все-таки очень далекого мира, в котором мирно уживаются мечи и огнестрельное оружие, магия и боевые корабли, непрекращающаяся война и... любовь, которая станет основной темой этой многообещающей RPG на пяти дисках от одного из самых лучших разработчиков ролевых игр в мире.

Главными же отличиями **Final Fantasy VIII** от предыдущей игры в этой серии станет графика, дизайн персонажей и, собственно говоря, ее история. Начнем с того, что все герои в этой игре теперь полностью лишились своего типичного японского вида. Теперь они стали действительно похожи на людей с правильными пропорциями и нормальным размером глаз. Кроме этого, все персонажи



игры, включая врагов, теперь покрыты высококачественными текстурами, что сделало их вид еще более правдоподобным. И даже во время битв наши герои останутся все такими же детализованными, как в фильмовых заставках и во время прогулок по миру. Также в этот раз Square решила отказаться еще от одной условности, которая встречалась во всех ее предыдущих играх. Теперь во время путешествия вам будет видна на экране не вся ваша команда, которая будет состоять из четырех человек, а не только ее лидер. Интересным добавлением к стандартной формуле Final Fantasy станет включение в игру более 20 различных персонажей, наделенных различными способностями. И в этот раз Square обещает нам, что по своей продолжительности данной игре не будет равных. По слухам, ее разработчикам было дано задание создать такую игру, которая бы длилась не менее 80 часов. Кстати говоря, об этой игре ходит так много слухов, что, возможно, некоторые из них уже успели попасть в эту статью в виде реальных фактов.

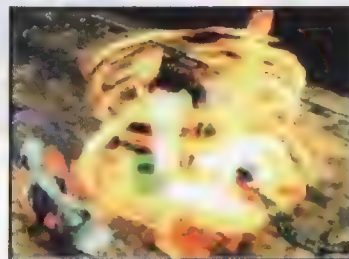
На самом же деле, нам пока доподлинно известно только одно: игра в своей основе практически ничем не будет отличаться от всех предыдущих игр компании, и это не может не расстроить тех, кто ждет от Square чего-



нибудь действительно нового. В данной игре вновь будет использована красивая, но по своей сути тупиковая технология, при которой на статичный задний план накладываются полигонные объекты. Это, несомненно, делает игру очень красивой, но, одновременно с этим, превращает путешествие по ее миру в занятие не из самых приятных. Также нам стало уже известно, что ни система боев, ни система применения магии, не претерпят каких-либо кардинальных изменений. Таким образом, при всей своей красе, **Final Fantasy VIII** может легко скатиться в категорию типичных продолжений, в которых все изменения заканчиваются на новой истории и новых персонажах. Но если эта история будет на уровне FF3, то жаловаться мы особо не будем, так что подождем пока с выводами.

Официальная премьера игры состоялась в середине мая этого года, и на ней было объявлено, что данная игра поступит в продажу уже в конце этого года, при всем при том, что ее разработка пока находится в самой начальной стадии. Тем не менее, уже в середине июля нам будет доступна демо-версия этой игры, которая будет продаваться в комплекте с интересной бродилкой Brave Fencer Musashiden. Не знаю, насколько хорош будет этот ответ Square на Zelda от Nintendo, однако продажи у него будут явно на уровне суперхита, настолько стала популярна сегодня торговая марка Final Fantasy. Так что будем ждать выхода этого злополучного демо-ролика, а затем вновь вернемся к освещению поставленной здесь проблемы. Надеюсь, что Square нас не разочарует.

СИ


[HTTP://WWW.GAMELAND.RU](http://WWW.GAMELAND.RU)

Борис РОМАНОВ





WORLD



SONY

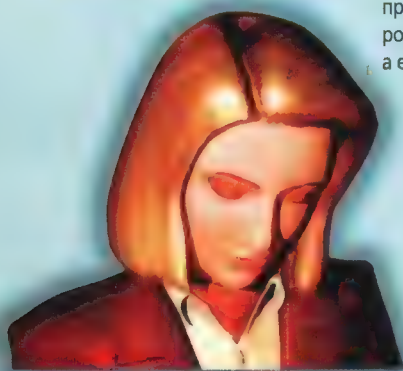


PAL

Представьте

**D2 уготована
честь стать одной
из самых
популярных
игр в Японии...**

Платформа: Dreamcast
Жанр: приключение
Издатель: WARP/Sega
Разработчик: WARP
Дата выхода: конец 1998
Интернет: www.warp-jp.com



себе такую ситуацию. Российский разработчик «Х» решил представить свою новую игру «Y». Для этого он снимает зал на 5000 человек и сообщает об этом в прессе. Наступает день премьеры, и вместо обещанных пяти тысяч зрителей в зал приходит в полтора раза больше народа, и все они покорно ждут начала представления. Оно немного задерживается, и тогда вся толпа начинает скандировать имя разработчика и просить его выйти на сцену. Спустя полчаса презентация, наконец, начинается, и публике удается увидеть лишь вступительный ролик да и пару минут реальной игры, которая постоянно глючит и норовит зависнуть. Тем не менее, народ не расходится и продолжает смотреть это шоу, в котором главным остается совсем не игра, а ее создатель. После окончания «спектакля» все с радостью расходятся по домам и рассказывают своим друзьям о том, как все это было круто. Согласитесь, такое у нас в России пока невозможно представить. В Японии же все по-другому, и одному из самых популярных и скандальных дизайнеров в мире, мастеру саморекламы и «певцу авангарда» Kenji Eno это запросто удалось. Ведь именно так он и представил свое последнее творенье, трехмерное приключение **D2** для игровой системы Dreamcast.

Но, кроме японцев, это шоу через Интернет смогли посмотреть вживую и все остальные жители планеты. К сожалению, современные возможности связи так и не смогли передать изображения приемлемого качества, а те картинки, которые удалось снять во время показа игры, вряд ли смогут показать вам все то, на что будет похожа эта игра в действительности. Но одно можно уже сказать точно: **D2** уготована честь стать одной из самых популярных игр в Японии конца этого года.

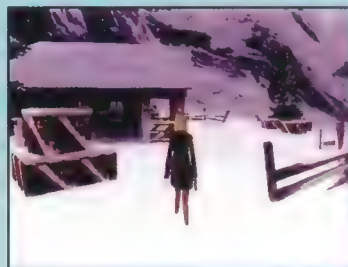
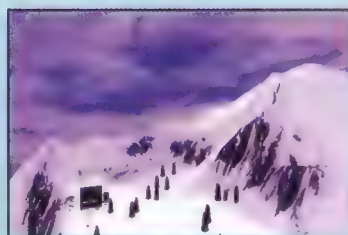
Для начала несколько уточнений. Год назад, если вы помните, тот же самый дизайнер уже успел показать игру **D2** на так и не родившуюся приставку M2. В то время она представляла собой потрясающее по графике приключение молодого приемного сына Дракулы по замку своего отца в поисках разгадки своего появления в этом средневековом мире. Дизайн игры был феноменальным, с великолепными текстурами, потрясающим подбором цветов и живым освещением. И когда до нас донесся слух о том, что он решил ее перенести на новую платформу от Sega, мы были с радостью готовы увидеть все то же самое, но только с более качественной графикой. Однако подлый Kenji Eno обманул наши ожидания и представил на суд зрителей совершенно иную игру. Мы сначала расстроились и долгое время не могли привык-

нуть к ее новому виду и сюжету. Тем не менее, всем остальным журналистам игра почему-то очень понравилась, и мы решили пока подождать с окончательными выводами до выяснения ситуации.

А пока, смотрите на эти некачественные картинки и читайте о том, что обещает нам предложить Kenji Eno в своем новом проекте.

Итак, для начала коснемся графики. Как вы можете заметить (или не заметить) по скриншотам, все действие игры происходит в заснеженных горах, причем, воссозданных до предела реалистично. Снег выглядит как снег, на деревьях растут полигональные листочки и даже снежинки являются полноценными трехмерными объектами. На экране вы не заметите даже малейшего намека на туман, а доступный для обзора пейзаж растягивается до самого горизонта. Все объекты в игре реалистично освещены солнечным светом, и каждый из них отбрасывает «живую» тень. Самой же трудной задачей, над которой сейчас бьется дизайнер, стало воссоздание в игре настоящего «снежного мира» и самой живой природы. На каждый одушевленный объект Kenji Eno отвел около 5000 полигонов, причем из них более 2000 (в 2 раза больше, чем отведено на реализацию всего персонажа в любой современной драке на приставках) использовались для моделирования и оживления лица. Это означает, что в самой игре персонажи своими движениями теперь смогут выражать сложнейшие эмоции, которые ранее было просто невозможно передать. Слезы, смех, испуг — в общем, все, на что мы способны в жизни и чем ранее так гордился кинематограф, будет присутствовать в этой интересной игре, таким образом все более приближая ее к настоящему интерактивному кинороману. И чтобы полностью погрузить игроков в этот холодный и враждебный мир, дизайнер обещает создать его с максимальной степенью детализации, которую пока, к сожалению, не особо видно. Тем не менее, уже сегодня **D2** идет на высоком разрешении, выводит на экран около одного миллиона полигонов в секунду, при всем при этом сохраняя высокую скорость (60 кадров в секунду). На данный момент мы не смогли в игре заметить особого разнообразия текстур, но если вспомнить предыдущую версию **D2**, которая разрабатывалась на гораздо менее мощную консоль, можно будет сделать вывод, что в финальном продукте это будет исправлено.

Само же действие игры будет происхо-



дить не только на природе, но и в закрытых помещениях, которых мы пока не видели. Однако основные события все-таки будут происходить на открытой местности. Что же касается игрового процесса, то по своей сути **D2** будет представлять собой очередной ужастик в стиле Resident Evil или Parasite Eve, только в полностью трехмерном мире. Интересной новинкой в игровом процессе станет некий налет классической японской RPG, который будет присутствовать в этом продукте. Так, к примеру, гулять по миру вы будете с видом от третьего лица, а когда на вас нападут монстры, перспектива игры поменяется на вид из глаз, и вам придется расстреливать мутантов буквально так же, как если бы вы с ними встретились в реальной жизни. Приплюсуйте к этому обещанную разработчиками полную драматизма историю, соответствующее звуковое оформление и, опять же, потрясающую графику, и мы получим типичный японский хит конца 90-х годов.

К сожалению, на данной стадии разработки эта версия **D2** не смогла разжечь в нас такого же интереса, какой испытывают к ней сегодня в стране Восходящего Солнца. Тем не менее, как только мы получим более качественные снимки и более детальную информацию об этом продукте, мы обещаем вновь вернуться к данному интригующему проекту от одного из самых культовых японских дизайнеров современности.

СИ

PSYBADEK

Впервые

**В общем, советую
вам взять эту
игру себе
на заметку...**

Платформа: PlayStation
Жанр: Гонка/приключение
Издатель: Psygnosis
Разработчик:
Psygnosis Liverpool
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.psygnosis.com

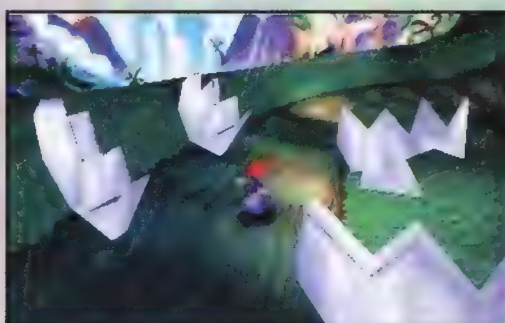
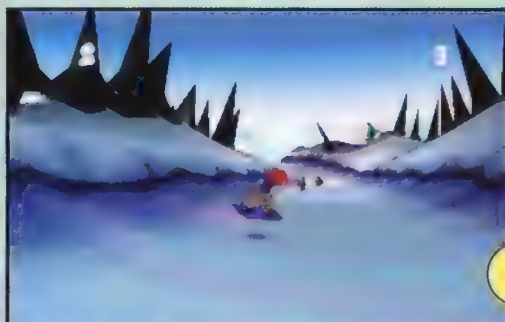
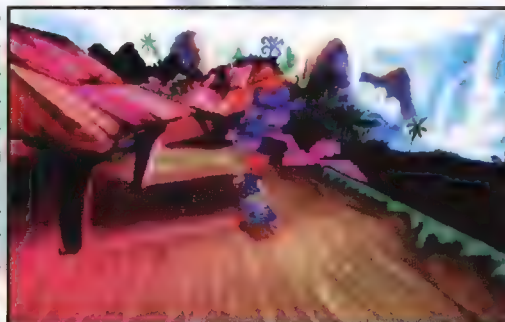


об этой странной игре от разработчиков знаменитой гонки Wipeout мы слышали ровно год назад. В то время особой моды на сноубординг не было, и **Psybadek**, несмотря на все свои видимые недостатки, показался нам очень заманчивым и неординарным проектом. Одним словом, его появления мы действительно ждали. Но что-то у Psygnosis не сложилось, и игру отложили в долгий ящик. Это показалось нам очень странным, так как данное издательство никогда не отличалось особым вниманием к качеству своей продукции, выпуская любую ерунду (вспомните City of Lost Children или Rascal), лишь бы графика в ней была на высоте. Теперь, кажется, нам стало понятно, почему все-таки эту игру отложили. Как выяснилось, ее оригинальная команда разработчиков решила переключить свое внимание на другие проекты, такие, как, скажем, Colony Wars, тогда как заканчивать **Psybadek** пришлось одной из рядовых студий Psygnosis. И, тем не менее, в нас еще теплится надежда, что данный проект все-таки не окажется очередным Rascal'ом и станет достойным продолжателем дела легендарного Wipeout, только теперь на сноубордах.

Итак, в этой игре издательство Psygnosis обещает сделать практически невозможное, а именно — объединить гонку и трехмерное приключение. Нельзя сказать, что этого раньше никто не пытался сделать, однако для Psygnosis это будет первой попыткой. Начнем с того, что по заверениям издательства, в этой игре разработке персонажей будет уделена львиная доля внимания. Главными же героями **Psybadek** будут два пропавших подростка по имени Хако и Миа, которые наделены своим собственным, неповторимым характером и набором движений. Путешествовать же они будут по четырем красочным мирам (пустыня, подземелье, горы и джунгли), которые, в свою очередь, будут поделены на многочисленные зоны. Некоторые из них похожи на обычные гоночные трассы, а другие будут представлять собой полноценные трехмерные уровни, на которых вы сможете путешествовать в любом направлении. Целью прохождения каждого из ми-

ров станет спасение своих друзей из рук злодеев. Выполнив эту нехитрую миссию, вы получите в свое распоряжение новую доску и новые возможности. Сами доски, не в пример обычным, будут иметь возможность парить над землей, а для уничтожения врагов вам будет доступно различное оружие, что еще больше приблизит **Psybadek** к своему предшественнику в лице Wipeout. С другой стороны, данная игра, скорее всего, напомнит знатокам совсем другое нестандартное произведение, а именно сеговский Nights. Здесь также в ваше распоряжение попадают два подростка разного пола, которые, совершая различные трюки, проходят уровень за уровнем, паря над землей. Здесь также прохождение идет на время, а результат ваших действий напрямую зависит от проделанных вами трюков. Но в любом случае и Wipeout, и Nights сумели в свое время достигнуть абсолютного совершенства в своих поджанрах, поэтому от их объединения в один продукт выиграют буквально все.

К сожалению, после ознакомления с рабочей версией этой игры нам пришлось признать, что не все пока в ней настолько хорошо, как хотелось бы. Хако и Миа пока выглядят невыразительно и не тянут на полноценных героев. Все уровни достаточно красочны и разнообразны, но все равно пока отстают от стандартов Wipeout или Nights. Графически игра выглядит пока прилично, но не более того. Все в ней движется достаточно быстро, однако низкое разрешение и упрощенный, практически минималистский дизайн трасс, портят общее впечатление. Быть может, здесь сказывается тот факт, что **Psybadek** должен был выйти еще полгода назад, когда гонки на сноубордах на PS не отличались особым количеством и качеством, но, тем не менее, этот факт от критики ее не спасает. В любом случае, реально судить здесь пока не о чем, так что лучше дождемся выхода



игры или хотя бы ее играбельной демки. А пока, единственное, что мы можем сказать, так это то, что у **Psybadek** все еще есть шанс стать той игрой, которая заставит нас снова поверить в Psygnosis. В ней определенно присутствует полюбившийся многим стиль, которым знаменита эта компания, игровая концепция **Psybadek** все еще является довольно интересной и по настоящему свежей. Одним словом, этот проект все еще можно назвать перспективным и ожидаемым, даже несмотря на то, что в последнее время Psygnosis смог изрядно подмочить себе репутацию выпуском просто откровенно позорной продукции. В общем, советую вам взять эту игру себе на заметку и надеяться, что из нее в конце концов получится что-нибудь на уровне тех игр, которые ее породили.

CRASH BANDICOOT 3



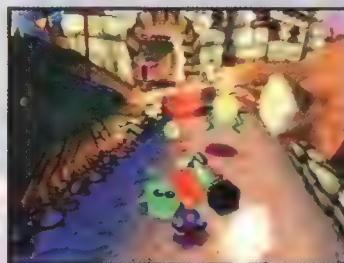
Практически

Рыжий бандикут выходит на тропу войны, и, вполне возможно, в последний раз на Playstation...

Платформа: Playstation
Жанр: 3D-платформа
Издатель: SCEE
Разработчик: Naughty Dog/Universal Interactive Studios
Дата выхода: лето 1998
Интернет: www.scee.com

у каждой игровой есть свой талисманчик, такой, например, как Mario у Nintendo или Sonic у Sega. Компания Sony, выйдя на рынок игровых консолей, занялась поисками такого талисманчика для своей Playstation. И вскоре он нашелся. Нашелся в виде рыжего бандикута, главного героя игры от Naughty Dog. Так появился на свет Crash Bandicoot, полюбившийся многим. Позже вышел Crash Bandicoot 2, а вот теперь, летом 1998, явит себя свету Crash Bandicoot.

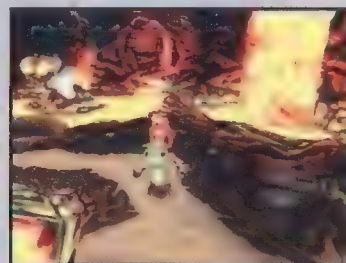
Главным негодяем, в очередной раз, выступает Доктор Neo Cortex, выяснивший для себя, что путь к победе лежит через создание машины времени. Так как сконструировать ее — дело пустяковое, то Cortex этим вплотную и занялся. А что это значит? Это означает, что для того, чтобы предотвратить коварные замыслы доктора,



Крэшу придется совершить путешествие во времени и попасть в древний Египет, Рим, Средневековую Англию и даже в затонувшую Атлантиду!

Среда в **Crash 3** теперь станет более интерактивной, а сам главный герой получит в свое распоряжение новые возможности. К примеру, как вы смотрите на стрельбу из базуки, заряженной яблоками, да еще и с лазерным прицелом?

Crash 3 не будет использовать «дви-



жок» своего предшественника (как сейчас зачастую любят делать), так как программисты из Naughty Dog не поленились сделать новый. И это радует.

Рыжий бандикут выходит на тропу войны, и, вполне возможно, в последний раз на Playstation (приставочка-то старая). Невольно напрашиваются, у меня по крайней мере, ассоциации с Donkey Kong Country, еще одной платформенной бродилкой, клоном которой первый Crash и являлся. Три части DKC на SNES, три части Crash на Playstation... В обоих случаях игры с цифрой 3 в названии выходят уже тогда, когда платформе предрекают кончину. Что же, наверное, **Crash 3**, как и в свое время DKC 3, не станет чем-то особенным, но своего поклонника, безусловно, найдет.

СМ



SYPHON FILTER

Успех

Как чертик из табакерки, выпрыгивает еще одна «шпионская» игрушка с весьма и весьма интересным названием Syphon Filter.

Платформа: Playstation
Жанр: action/приключение
Издатель: SCEE
Разработчик: SISA
Дата выхода:
Интернет: www.playstation.com

GoldenEye 007 вдохновил многих разработчиков на создание «шпионских» игр, и вот мы уже ждем Mission: Impossible, который уже неизвестно сколько раз откладывался, и в будущем — приключения Джеймса Бонда в Tomorrow Never Dies. И тут, как чертик из табакерки, выпрыгивает еще одна «шпионская» игрушка с весьма и весьма интересным названием **Syphon Filter**. Как ни странно, название не просто звучит прикольно, но и имеет отношение к сюжету игры.

Вам предстоит «влезть в шкуру» некоего Габриэля Логана (Gabriel Logan), главы секретной антитеррористической группы. Логан должен предотвратить страшную биологическую катастрофу: выброс в атмосферу вируса **Syphon Filter** (какой ужас!). Чем он страшен



(кроме названия) и зачем экологическим террористам понадобилось подложить миру такую свинью, на данный момент пока неизвестно. Узнаем, когда **Syphon Filter** (в смысле игра, а не вирус) появится. А появится он, кстати, этим летом.

Разработчики обещают игрокам веселую жизнь, в виде действительно ум-

ных врагов (ну вот, и Sony туда же, обязательно надо это пообещать!). Арсенал главного героя будет весьма разнообразным, что безусловно поможет ему в его благородном деле. Борьба с террористами будет протекать на 7 больших этапах, включающих в себя 16 уровней и 4 босса. Вот так.

Игра уже весьма скоро выйдет в свет, так что посмотрим, что для нас на этот раз приготовила Sony Interactive Studios of America.

СМ

SPYRO THE DRAGON

**Эта игрушка
обещает быть
очень неплохой...**

Платформа: Playstation
Жанр: 3D-платформа
Издатель: SCEE
Разработчик:
Insomniac/Universal
Interactive Studios
Дата выхода: зима 1998
Интернет:
www.playstation.com

Как

вы относитесь к драконам? Я — хорошо. Нет, я не имею ввиду огромных крылатых огнедышащих рептилий, жаждущих лишь золота. Я говорю о добрых драконах волшебной страны, в которой обитает маленький драконенок Спайро (Spyro) — герой обещаемой к сентябрю игры **Spyro the Dragon**.

Так уж получилось, что случилось у Спайро большое несчастье — злобный и гадкий Gnorc the Gnasty украл всю его семью. И мало того что украл, но и превратил их в статуи из кристаллов. Теперь нашему знакомому драконенку придется искать своих родственников, имевших неосторожность быть украденными, расколдовать их, а после показать гнусному Gnorc the Gnasty, кто в роте сержант.

Игра, как обычно это бывает в «бродилках», будет поделена на уровни, количеством 36 штук (это не считая бонусов). Что касается драконов, их будет 120 экземпляров, которые, помимо всего прочего, будут еще и слу-



жить точками, где можно сохранить. Впрочем, семья у нашего дракона неслабая. Освобождение родичей из плена будет происходить посредством прикосновения к статуе (плохо их Гногс заколдовал), после чего радостный освобожденный вспорхнет в небеса, вполне возможно предвзвешенно дав какой-нибудь совет.

Различные призы выдавать Спайро будут второстепенные персонажи. К примеру, такую вещь, как невидимость, дракоша получит от броненосца (зверек такой есть, если кто не знает), а приостановку времени — от эльфа. Причем, все это вам покажут в виде красивого мультика.

Крис Диринг (Chris Deering) — президент Sony Computer Entertainment, сказал, что **Spyro the Dragon** будет одной из самых заметных игр этого Рождества, и, я полагаю, у нас есть основания этому верить. Эта детская игрушка обещает быть очень неплохой и весьма качественной.

СИ

COOL BOARDERS 3

**Cool Boarders 3
перплюнет своих
предшественни-
ков, хотя бы
графически...**

Платформа: Playstation
Жанр:
симулятор сноубординга
Издатель: SCEE
Разработчик: Idol Minds/989
Дата выхода: декабрь 1998
Интернет: www.scee.com

Компании

Idol Minds и Sony Interactive Studios of America недавно анонсировали выход продолжения довольно-таки популярной серии игр Cool Boarders. **Cool Boarders 3** использует новый и, как говорят, весьма неплохой «движок», позволяющий действительно почувствовать себя съезжающим на доске с крутой горки. Вообще игры-симуляторы сноубординга можно пересчитать по пальцам, так что, как и почти любая игра редкого жанра (или поджанра), **Cool Boarders 3** будет выделяться из серой массы игр для Playstation. Хотя, с другой стороны, три схожих симулятора съезжания с горки, да еще все с названием Cool Boarders — не слишком ли много для одной консоли?

Безусловно, **Cool Boarders 3** переплюнет своих предшественников, хотя бы графически (новый движок все-таки), но сможет ли она привлечь что-нибудь действительно новое? Будем считать.

Итак, на выбор будут представлены 20 сноубордистов и 10 досок для катания. Вас ожидают 36 различных «трасс» (если так можно выразиться), выполнен-



ных с невиданной для предыдущих игр серии реализмом. Также вас ожидают шесть видов соревнований, например, таких, как слалом. Попутно можно и повыполнять различные трюки, количество которых увеличилось.

Огромный интерес представляет и многопользовательский режим. Мак-

симальное же количество игроков будет достигать восьми, при условии использования соответствующих приамбасов (таких как Multi Tap). А режим Split Screen, более близкий нашему народу, позволит вдвоем покататься вдвоем.

Вот, по-видимому, и все. Будем ждать к декабрю хорошее продолжение хорошей игры. На этом и закончим.

СИ

На этот

В Unreal есть сюжет. Вот только определить то место, где заканчивается игра и начинается сюжет, и наоборот, почти невозможно — до такой степени они взаимосвязаны.

Платформа: PC
Класс: 3D Action
Разработчик: Epic Games
Издатель: Epic Games
Требуемые ресурсы:
16MB, 16Mb, Win95
WWW: www.epicgames.com

Знакомство

Впервые мы видим героя, который должен пройти путь от простого солдата до космического воина.

Впечатления

Минуты, проведенные в игре, кажутся как минуты. Но когда вы выйдете из игры, вы почувствуете, что это было нечто большее.

Техника

На первом уровне игры вы увидите, как герой проходит через различные уровни, включая подземелья и космические корабли.

9.0

- VIDEO
- SOUND
- INTERFACE
- GAMEPLAY
- ORIGINALITY
- ADDITIONS

раз Unreal вышел. Окончательно и бесспорно. И в наших руках не беспорядочная beta, а вполне официальная финальная версия игры. И надо сказать, что финальная версия от «беты» отличается очень многим. Прежде всего, бросается в глаза то, что набор недоделанных миссий превратился в очень хорошо составленную линейку уровней, над которыми главенствует развивающийся в процессе сюжет. Да, в Unreal есть сюжет. Вот только определить то место, где заканчивается игра и начинается сюжет, и наоборот, почти невозможно — до такой степени они взаимосвязаны. Однако лучше упорядочить наше повествование.

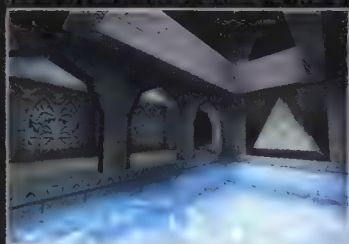
Игра начинается с невероятно красивого вступительного ролика, построенного на графическом движке самого Unreal. Уже здесь становится понятно, насколько ваш компьютер удовлетворяет требуемой конфигурации. Однако хотелось бы отметить другое, а именно — необыкновенное качество самого ролика. Вот оно, превосходство графического движка, взятого из самого игрового процесса, над всем прочим!

Начиная игру с первого уровня, следует выбрать тип героя, а также очень своеобразную деталь с точки зрения одиночной игры — skin, «шкуру» героя. Впрочем, учитывая то, что в самой игре существует возможность переключаться в вид от третьего лица, ничего странного в этом нет.

Итак, первый уровень. Судя по всему, мы в полубессознательном состоянии лежали на полу. Индикатор здоровья, показывающий, что состояние нашего героя мало чем отличается от трупа, добавляет напряжения. Тем более, что никакого оружия поблизости нет, а драться руками и ногами мы не умеем. В процессе хождения по уровню выясняется, что это космический корабль, выполняющий тюремные функции. Однако, кругом лишь трупы, кровавые ошметки плоти и лужи крови, так что ответить на остальные вопросы некому. За стенами слышатся жуткие вопли и звуки отрываемых рук и ног. Однако, монстров пока не видно. В одном из кресел полуживет человек. С целями проверки его состояния осторожно к нему подходим. Человек подскакивает на месте и издает кошмарный крик. Дрожащими руками снова берем мышку и теперь очень осторожно продолжаем наш путь. За очередной дверью, которая ни за что не хочет открываться, происходит нечто окончательно ужасное. Апокалипсис в миниатюре. Разряды электричества, хлопанье крови, рев монстра и скрежет когтей. Дверь открывается и... нам в лицо радостно летит оторванная нога, демонстрируя свои незаурядные аэродинамические свойства. Атмосфера застенка в этом помещении подчеркивается нерезким туманом, наверное, паром от внутренностей несчастного, и красноватым освещением. Ужасно! Обращаю ваше внимание на тот факт, что оружия все еще нет. Только в самом конце уровня мы находим какую-то очень футуристическую пушку. И пускающую плазменные заряды. И только в самом конце встречаем монстра. Нервы истерзаны, душа ожесточена, но... следующий уровень представляет собой идиллическую картину, которая настраивает нас на миролюбивый лад. Зеленая травка, прозрачная водичка, в голубом небе парят орлы, в маленькой

избушке лежит труп... Да, видно рано нам успокаиваться...

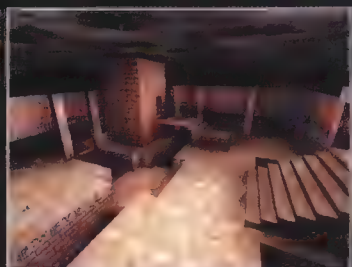
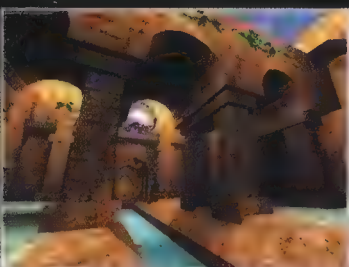
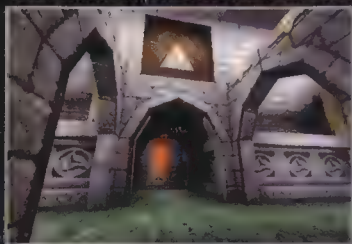
Контрасты всего и везде. Много контрастов. Контрасты уровней, настроений, красок, освещения, текстур. Отвращение сменяется восхищением, удивление — ожесточением, почти смелые поступки — почти животными приступами страха. В процессе игры не раз вздрагиваешь от многочисленных неожиданностей — обваливающихся мостов, замаскированных монстров, гигантских комаров, свисающих с потолка кабелей под напряжением... При этом очень невянятно представляешь себе свои цели. Если, скажем, в Quake II достаточно было следовать точным указаниям свыше, то в Unreal указаний, как таковых, вообще нет. Делай



ной жизни планеты.

Эти существа вызывают нам правильный путь, мановением четырех рук открывают секретные места. Поэтому становится особенно грустно, когда видишь их распятыми на крестах...

Также вполне миролюбиво к вам относятся



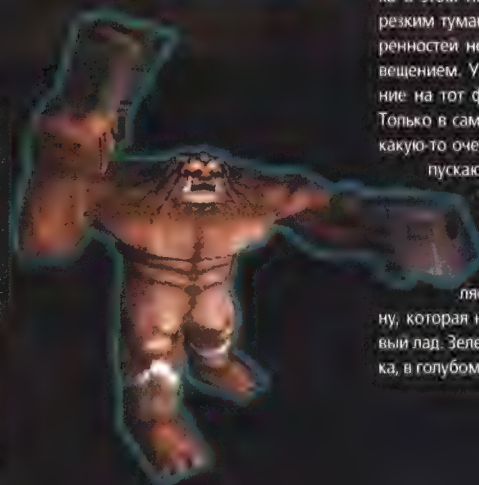
что хочешь, в твоих руках целый мир. Именно поэтому приходится часто шевелить мозгами, одной пушки здесь явно не хватает.

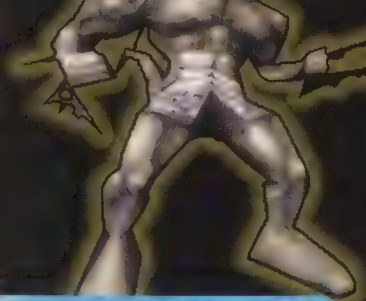
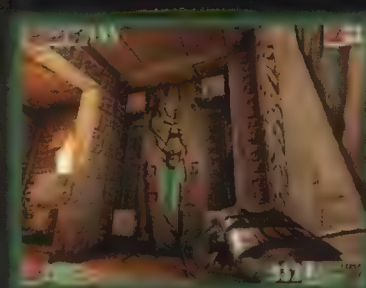
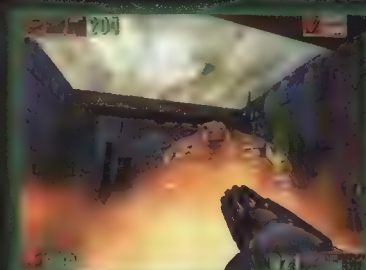
Впрочем, кроме оружия можно собирать всевозможные полезные предметы. Среди них следовало бы отметить маленький карманный переводчик. К сожалению, переводимые сообщения рассчитаны на то, что вы уже должны все знать, и из-за провалов в памяти нашего главного героя приходится их расшифровывать. Если аккуратно делать это в процессе всей игры, то все понемногу начинает проявляться.

Однако, кроме электронного переводчика вам помогают и четверорукие гуманоиды, надо полагать, представители цивилизован-

тушканчики, прыгающие по земле, птички, летающие на недостижимой высоте, и рыбки, обитающие в водоемах. Кстати, Unreal — это своего рода единственная игра жанра 3D-action, в которой можно встретить такое количество дружелюбных существ. Да, забыл сказать о мошках, которые летают над трупами. Нет, не о черных пятнах, аккуратно размазанных 3D-акселератором, а именно о мошках: с крылышками, ножками и прочими атрибутами инопланетных насекомых. При этом, надо сказать, они отличаются весьма скромными размерами.

Зато от врагов пощады ждать не приходится. Сказать, что они отличаются жуткой внешностью, значило бы покрывать душой, ско-



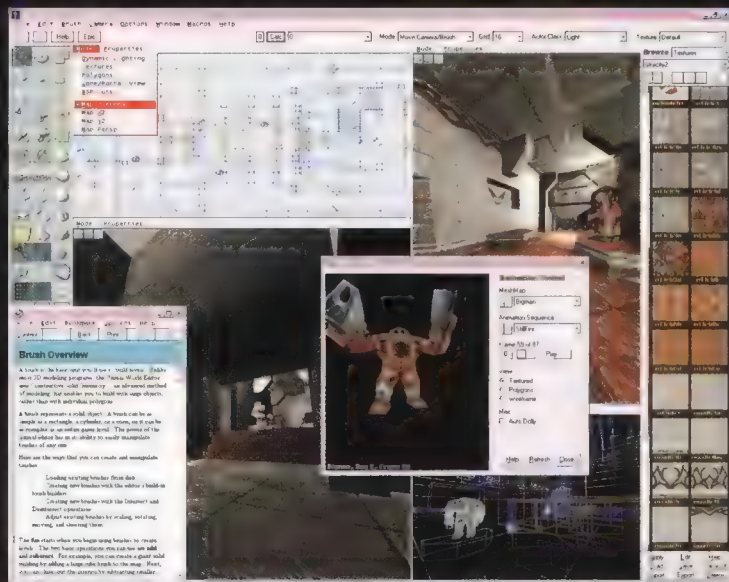


рее, они стандартны для игры подобного рода, но! Впервые в 3D-action у монстров появился настоящий искусственный интеллект. Нет, они не пригибаются по поводу и без повода и не удирают, слома голову. Они прячутся от вас за укрытиями, они прыгают в сторону, активно двигаются вбок, пользуются различными типами оружия... Каждое сражение с монстром — событие для игрока, наверное, поэтому для многих хватит довольно скромного количества врагов.

Но если хотите просто пострелять, пожалуйста! Разработчики Unreal предоставили игроку очень необычный режим игры под названием Botmatch. В этом режиме вам предстоит сражаться с несколькими противниками на небольших уровнях, составленных специально для многопользовательской игры. Итак, несколько bot'ов, постоянно появляющиеся оружие и снаряжение, изменяющаяся статистика побед... Что-то это сильно напоминает... Ну, конечно же, это же настоящий многопользовательский режим игры! Только человеческий противник заменен компьютерным. И замена эта отличается многочисленными достоинствами. Во-первых, нет никаких ping'ов и прочих неудобств, связанных с игрой через Internet. Во-вторых, вы сами выбираете необходимые опции, сами настраиваете предстоящую игру и выбираете количество игроков на понравившемся вам уровне. Предвидя усмешку читателя, который полагает, что компьютер не в состоянии заменить человека, спешу сказать, что занять первое место в death-match'e с компьютером вовсе не просто. Bot'ы отлично справляются со своими обязанностями и прекрасно симулируют поведение человека в multiplayer. Казалось бы, что может быть сложного в сражении с компьютером, тем более, когда вы не единственная его мишень. Нашел нужный алгоритм действий, «прочертил» маршрут от склада «аптечек» до необходимых боеприпасов и точки, с которой безопаснее всего вести огонь на поражение и — дело в шляпе! Так дело все в том, что подобного алгоритма просто не существует из-за непредсказуемости поведения bot'ов. Так что динамика и сложность гарантируются.

Она, конечно, о графике. Поддержка 3D-акселераторов. Двухуровневый mip-mapping. Эффекты освещения. Много текстур. Теперь по-человечески. Наверное, чудовищно красиво! Красиво до ирреальности происходящего! До дрожи в коленках и частичной потери зрения! Свет можно потрогать руками, а водой можно дышать! Один взгляд на ночное небо — прекрасный повод, чтобы никогда не опускать голову! Графическая оболочка мира Unreal давит, подчиняет себе, заставляет забыть о мире реальном. И это не пустые слова. Поначалу пугает расточительность дизайнеров, которые с невероятной щедростью подарили игроку освещение. Буквально каждый квадратный метр освещается каким-то своим особым светом плюс разноцветный туман плюс сотни прозрачностей и отражений. Стоит ли говорить о том, что в игре существует вполне осязаемая атмосфера, которая, в свою очередь, дарит потрясающий эффект присутствия?

Но за все удовольствия в жизни надо расплачиваться. Unreal — одна из немногих игр, в которых чувствуется совершенная необходимость приобрести Pentium II. Не спасает и акселератор, в 2 Mb которого каким-то образом записаны все текстуры. Даже процессор Pentium 200MMX с некоторым трудом справляется с обработкой геометрии, а Pentium 166 просто нещадно тормозит. Наверное, поэтому разработчики предоставили игроку широ-



кий выбор относительно настроек качества изображения. Так что если кто-то захочет играть в маленьком окошке, с самым низким уровнем текстурирования и убогим качеством звука — пожалуйста!

Что можно сказать в заключении? Unreal — отличная игра, это и так ясно. Но это вовсе не значит, что в ней нет недостатков. Так, например, монстры с очень сплаженными полигонами выглядят как-то... скажем, нереалистично. Когда их внимательно рассматриваешь, то создается впечатление, что от нашего взгляда ускользает множество деталей. И лишь потом становится ясно, что деталей этих вообще нет. С другой стороны, вообще непонятно, зачем нужны

монстры. Они ведь только мешают! К тому же у нас полно других, куда более важных задач! Хотя не отметить, что придуманы они все-таки очень хорошо, нельзя. У каждого из врагов свои привычки, свое поведение, свой стиль жизни (кроме шуток) и даже свой интеллект! Очень раздражает долгое время загрузки сохраненной игры. Тем более, что загружать их приходится довольно часто. Но это, пожалуй, все, что можно было бы отметить. В наших руках практически совершенная игра!

СИ

ИГРОВОЙ ЗАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НАШИ СЕТЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ НЕ РАЗОЧАРУЮТ ВАС — ЭТО НАСТОЯЩИЕ БОЕВЫЕ МАШИНЫ:

- PENTIUM II
- 64 МБ RAM
- НОВЕЙШИЕ 3Dfx УСКОРИТЕЛИ
- ГРАФИКИ VOODOO II
- 17" мониторы



Компьютерные игры захватывающе интересны, но они становятся еще интереснее когда вашим противником является не компьютер, а человек! ПРИХОДИТЕ К НАМ С ДРУЗЬЯМИ. ПРИХОДИТЕ С РОДИТЕЛЯМИ - ИНТЕРЕСНО БУДЕТ ВСЕМ:

КОМПЬЮТЕРЫ ПОДКЛЮЧЕНЫ К INTERNET

12 рублей за час (скидки для групп)

м. МАЯКОВСКАЯ 250-9620 250-9617

MOTORHEAD

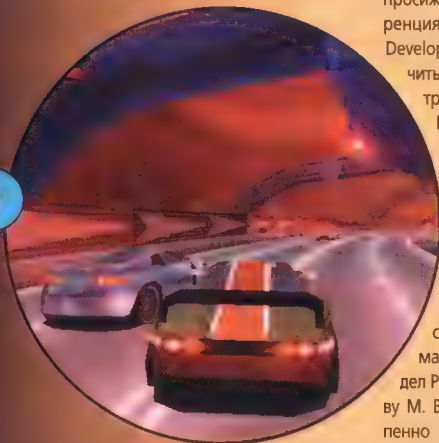
Страна Игр июль 1998

Я не знаю,

Если вам удастся открыть хоть какое-нибудь значительное количество трасс, то, вполне возможно, Motorhead вам понравится.

Викторина Н., Редактор
Адрес: Киев, Украина
Имя: Victorina Natalya
Почта: Digital Mailbox
Телефон: 044 200 0000
E-mail: victorina@ukr.net
Сайт: www.motorhead.com

110



какой настрой всецело владет командой разработчиков **Motorhead** в процессе работы над этой игрушкой. Может быть, их на каждом шагу посещало вдохновение, рисуя все новые подробности футуристических пейзажей, подсказывая удачные решения для дизайна суперболидов будущего; может быть, работа шла не слишком гладко, поскольку вся команда вместо того, чтобы создавать эти самые трассы, навеянные тем самым вдохновением, сама сидела и играла во что ни попадя, в порядке самообразования; вероятно также и то, что единственным стимулом к общественно-полезному труду послужила приближающаяся дата релиза и медленно превращающийся из здорового толстяка в рахитика бюджетный кошелек Gremfin. Точно известно только одно — поиграть во все это перед отсылкой на завод никто так и не удосужился. Рекламные деньги сделали свое дело, и игра уже начала продаваться, причем совсем неплохо. Но назвать это игрой я бы, честно говоря, не осмелился. Что-то такое проглядывает иногда, вызывает в памяти странные образы, заставляет вспоминать то клетчатый пиджачок Лэнса Боила из MegaRace, то безумные формы машинок из Ultim@te Race, то вообще отсылает к древним временам векторных чудес. Что такое **Motorhead**? Это коктейль, солянка, произведение технического прогресса, своего рода подарок избранным эстетам, просяживающим часами на пресс-конференциях какого-нибудь GDC (Game Developers Conference) и способных отличить mip-mapping от текстурирования за три прохода и anti-aliasing от lens flare. Приятно ощущать себя среди своих людей. Мне **Motorhead** непонятен. От начала и до конца. Страхами, предположениями, гипотезами и обильными коровьими слезами по этому поводу я немедленно и поделюсь.

Начинается все крайне прозаически, с экрана инсталляции, навеянного сумасбродным AutoPlay'ем, наследником дел Plug'a и прочих родственников на букву М. Все очень красиво — надписи постепенно выплывают и становятся каждая на свое место (выплывают справа, а становятся слева). После чего у вас просят 100 Мб на диске. Опустим ненужные технические комментарии, отметив лишь, что владельцам PlayStation радости созерцания бегущих процентов недоступны. Главная прелесть **Motorhead** — это заставка, которая в пол-



ной мере демонстрирует вам не только саму суть игры, но и красноречиво объясняет явными намеками те ощущения, которые вы от нее испытаете. Крайне удачное наложение формы на содержание. Начинается издалека — с картин футуристического города. На Blade Runner больше похож только сам Blade Runner. Неопишуемый восторг, истерика, нервных выводят из зала. К этому моменту становятся заметны и любимые всеми полоски. И тут — главный сюрприз, из-за угла очередной китайской надписи выныривает со страшным ревом двуглазое чудовище обтекаемой формы. По всей видимости, это и есть автомобиль. За ним появляются другие — и начинается замечательная гонка, прерываемая выпрыгивающими по очереди буквами M O T O R... и так далее. Из всего этого следует лишь один вывод: в игре есть машины и на них все ездят по странным трассам. Большего нам и не надо. Будем считать, что сюжетная линия проработана до мельчайших деталей.

Продолжим знакомство... Основной интерфейс представляет собой некий «круг поче-

та», удачно стилизованный под индикатор скорости, уровня масла, топлива или чего угодно в обычном автомобиле. Все правильно, никакого вам отрыва от реальности, автомобилисты должны оценить такой подарок по достоинству. Считаю опции — один игрок, два игрока, одна гонка, быстрая гонка, чемпионат. Не думаю, что вы где-нибудь потеряетесь. Дальше наступает самый интересный момент — выбор трассы. Именно в этом месте **Motorhead** начинает кокетливо заигрывать с вами, показывая игроку все свои «преlestи», но не давая к ним никакого доступа. Вы можете полюбоваться всеми трассами и машинами в игре, но покататься сможете лишь на трех машинах и двух трассах. Которые, кстати, я до сих пор не научился различать. Каждый четырехколесный «дружок» отличается от своих собратьев аж тремя параметрами — максимальной скоростью, разгоняемостью и управляемостью. Но удивительно совсем не это. Дело в том, что отовариваются участники пробега в разных магазинах, и если вы покупаете (арендуете, заплучаете, воруете, нужное подчер-



Викторина Н., Редактор
Адрес: Киев, Украина
Имя: Victorina Natalya
Почта: Digital Mailbox
Телефон: 044 200 0000
E-mail: victorina@ukr.net
Сайт: www.motorhead.com

Викторина Н., Редактор
Адрес: Киев, Украина
Имя: Victorina Natalya
Почта: Digital Mailbox
Телефон: 044 200 0000
E-mail: victorina@ukr.net
Сайт: www.motorhead.com

5.5

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

Сергей ОВЧИННИКОВ

- 1 — Автор игры, конечно, понимает, что это не совсем идеальная (хорошая) игра, но информация об этом не должна быть потеряна (иначе игра будет выглядеть как «игра в игру»).
- 2 — Игра создана для Windows 95/98/NT. Но можно попробовать «запустить» и на Windows 3.11. В этом случае игра будет работать, но с некоторыми ограничениями.
- 3 — Самый лучший вариант — это установить игру на жесткий диск.



кнут) машинки в какой-нибудь грязной автомашерской на окраине самого паршивого района города, то враги ваши, несмотря на получаемый абсолютно такой же внешний вид своих авто, умудряются запихнуть в них двигатели чуть ли ни с гиперприводом. Поэтому преимущество противника на трассе обеспечивается не умением, а ис-

красивых поворотов вы не видите ничего. Несколько погодя сознание начинает медленно возвращаться, и тогда становится понятно, что перед вами что-то такое, во что надо играть. Нажимать на какие-то клавиши, чтобы колеса крутились, и F, которая их крутит, за вычетом F, которая трения, и еще всякого там качения и скольжения двигателя сложный агрегат вперед, вбок, назад, куда угодно, лишь бы картинка крутилась. Дизайнеры четко поняли, что любит народ, обладающий железками под названием Voodoo, Riva и прочими — он любит свет, причем в больших количествах. Но просто белый экран — это неинтересно. Посему пришлось придумывать какую-то атмосферу, рисовать здания, повороты дороги и прочие ненужные детали. Но зато везде удалось поставить тучу фонарей, лампочек, прожекторов, свечек, ракетных двигателей и фар. Все это пылает во всю мощь и создает «неповторимое впечатление от игрового процесса». Действительно создает. Признаюсь честно, такого грамотного использования того самого Lens Flare, о котором речь зашла парой абзацев выше, мне еще в гонке видеть не доводилось. К сожалению, это единственный момент, который радует в игре. Конечно, скорость высока. Кадров, наверное, 45 игра выдавала стабильно (правда, происходило дело на P2-266, но с обычным Monster 3D).

Модели машин проработаны весьма неплохо, да и дизайнер над ними потрудились на славу. Но только один дизайнер и над одной машиной, поскольку все, абсолютно все участвующие в гонках машины похожи друг на друга как две (то есть восемь) капли воды. Но это, как вполне можно понять, процесса не портит. С ним напроочь расправляется другая часть технического исполнения игры — фи-



зическая модель. Только самые непростые игроки могут говорить, что, мол, в какой-то игре физики нет вообще. Она, к сожалению, требуется в любом экземпляре жанра. Другой вопрос, смоделирована она правильно или хотя бы мало-мальски реально или же все цифры взяты с потолка, или откуда еще похуже. В случае с **Motorhead** справедлив второй вариант. То, как машины ведут себя на дороге, заставляет или думать, что в каждой из них не меньше двух-трех тонн веса, или объективно указывает на то, что весят эти пожиратели бензина не более двухсот-трехсот кило. Жалко, что взвешивать их никак нельзя. Заставить машину перевернуться невозможно, и в то же время она взлетает при каждом повороте так, что сидящему в данный момент в кабине становится дурно. Куда там самолетам с их воздушными ямами — тут виртуальные ощущения оказываются сильнее натуральных. Машина прыгает, сначала поднимается вверх, потом почему-то резко опускается и вновь выравнивается к моменту приземления. Никогда не видел, чтобы центр тяжести так быстро менялся, причем в такой момент, когда лишней нагрузке просто неоткуда взяться, ведь машина летит. Но это мелочи. Поговорим о заносах. Они существуют, и большинству автолюбителей приходится с этим мириться. Есть эти милые автомобильные неприятности и в предмете нашего разговора. Но странные. Во-первых, в гениально сконструированных машинах будущего занос начинается уже при отклонении от заданной траектории на четыре-пять градусов. Во-вторых, процесс его осуществления мгновенно снижает скорость машины, причем, настолько значительно, что соперники обгоняют ее мгновенно даже в том случае, если до этого они находились в полукилометре от места происшествия. И в-третьих, если некоторые наивно полагают, что заносом в автогонках можно легко управлять, то я не советую этим некоторым садиться за виртуальный руль **Motorhead**. Там они почти никак не управляют. При этом, даже если вам удалось избежать заноса, не думайте, что поворот вам удастся пройти удачно. Ничего подобного — бортик все равно возникнет на пути в самый неподходящий момент.

Игра необыкновенно проста и в то же время совершенно непроходима. Выиграть основную гонку хотя бы на первых двух трассах невероятно сложно, по той причине, что враги изначально сильнее вас, имеют более качественные машины и, к тому же, почти никогда не ошибаются и друг друга с трассы не сталкивают, разве что случайно, в процессе борьбы с вашим болидом. Если вам удастся открыть хоть какое-нибудь значительное количество трасс, то, вполне возможно, **Motorhead** вам понравится. Трассы сделаны хорошо и кататься по ним — одно удовольствие. Но вот элемент соревнования тут совершенно не к месту. Думаю, Digital Illusions надо было призадуматься и выпустить не стандартную туповатую гонку, а оригинальничать и произвести на свет некий Myst на колесах. Почему бы и нет?

СИ

Альтернатива:
Redline Racer, Ultimate Race Pro



ключительно сознанием собственного превосходства.

Попав, наконец-таки, на трассу, вы начинаете ощущать совершенно другие чувства. **Motorhead** действует исключительно на зрительные рецепторы, причем делает это практически идеально. Поначалу, кроме красок освещения, четкости текстур и прочих

MONSTER TRUCK MADNESS 2

Страна Игр июль 1998

Столкновения проработаны очень хорошо... в *Monster Truck Madness 2* существует лучшая модель повреждения.

Бездорожье

— это ужасно. Прыжки по кочкам, изуродованная машина, испорченное настроение и вечный вопрос — «Куда делась дорога? Вчера ведь еще здесь была!»... Поиграв в *Дальнобойщиков*, сложно было бы не вспомнить обо всех этих ощущениях, игра была не столько реалистична в техническом отношении, сколько соответствовала настоящей действительности. С презрительной усмешкой смотрел я на экран загрузки *Monster Truck Madness 2*. Что можно было ожидать от американских представлений о гонке по бездорожью... И что самое удивительное, ожидания мои почти оправдались.

В общем-то, от своей первой части игра мало чем отличается. Изменения затронули в основном графику. Реализма, в принципе, больше не стало, но зато появилась интерактивность, о которой подробнее будет сказано чуть ниже.

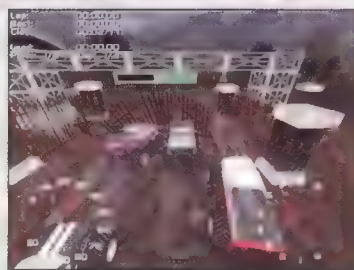
Итак, как обычно, нам на выбор предоставляется несколько грузовиков, отличающихся друг от друга по некоторым параметрам. При желании технические характеристики грузовика можно изменить самому, результаты вашей деятельности становятся очевидными в процессе гонки. В меню можно также изменить уровень реалистичности поведения машины на дороге и погодные условия. Последнее меня действительно удивило в хорошем смысле слова. Дождь, снег, туман, солнце, облачность, вечер, ночь — как видите, всего хватает.

Обычно, описывая самые разные гонки, мы всегда говорим о степени аркадности или симуляторности в игре. В данном случае эту традицию придется проигнорировать в силу вполне объективных причин. Судя по всему, разработчики *Monster Truck Madness 2* — очень веселые люди, иначе как же можно объяснить... Нет, необычности оставил на сладкое, сначала немаленько статистической информации. Итак, в игре представлены 20 грузовиков, которые отличаются друг от друга формами и некоторыми характеристиками. Поверьте мне, такого количества средств передвижения более чем достаточно для подобной игры. В обычных очертаниях стандартных Bigfoot'ов без

труда усматриваются экзотические изыски дизайнеров, которые, впрочем, на игровой процесс никак не влияют. Выделить или отметить какой-либо грузовик достаточно сложно, ничего особенно экстраординарного заметить не удастся. Естественно, каждый из грузовиков можно с помощью нескольких настроек изменять до неузнаваемости — делать это, однако, рекомендуется в исключительных случаях. 14 трасс — тоже могут удовлетворить самого требовательного игрока, тем более, что авторы игры постарались для каждой из трасс создать изюминку, гвоздь программы, если можно так сказать. Правда, иногда, когда таких «гвоздей» на одной трассе несколько, возникают забавные несуразицы.

Так и хочется сказать: «Реалистичность поведения грузовиков на трассе поражает.» Но не скажу. Прежде всего потому, что как должны вести себя Bigfoot'ы в действительности, я себе представляю весьма приблизительно. Но не отметить старания разработчиков сделать что-то, что не особенно далеко выходило бы за рамки физических законов нашего мира, невозможно.

А так в *Monster Truck Madness 2* хватает всего: и заносов, и столкновений, и, естественно, переворотов. Начнем с заносов. Если вдруг на большой скорости ваш грузовик на повороте заносит, ни в коем случае не предпринимайте никаких действий — будет еще хуже. Максимум, что можно сделать, так это спокойно притормозить. Не надо вертеть рулем и давить на газ, ибо последствия в данном случае легко предсказываются — после заноса в одну сторону грузовик еще сильнее заносит в другую, и так до полной остановки, читай — до первого твердого препятствия. А драгоценные секунды убегают вместе с неправдоподобно правильными противниками. Столкновения проработаны очень хорошо, на данный момент, наверное, в *Monster Truck Madness 2* существует лучшая модель повреждений. Здесь нет ни бредового гротеска *Carmageddon'a*, в котором машина остается на ходу даже тогда, когда она представляет собой бесформенный кусок железа, ни чересчур слабого изображения повреждений, которое существует в основной массе гонок. Корпус мнется там, где произошло столкновение, при этом размер вмятины зависит от силы и направления удара. В этом смысле придаться к чему-либо просто невозможно. Перевороты случаются редко, но не так редко, как хотелось бы. Стоит неаккуратно съехать с крутого холма и... остается надеяться лишь на удачу.



Чуть ли не впервые в гонке появилась явная интерактивность. Пусть в *Monster Truck Madness 2* она и однообразна, и не столь глобальна, сколь могла бы быть, но все же... Радоваться в основном следует падающим телеграфным столбам и разрушающимся ограждениям. Немного, но зато есть. Что меня порадовало, так это то, что эти объекты на самом деле оказывают влияние на ход гонки. Так, если вам под колеса попадет телеграфный столб, то машина поедет медленнее до тех пор, пока столб не отлетит в сторону. Все это хорошо, но... Вот мы и подошли к этому «но». Дело в том, что все вместе это больше походит на некую пародию, нежели чем на симулятор гонок.

Только представьте себе все это. Поздний вечер, несколько грузовиков, старт. Вроде все обычно и даже слишком. Однако нельзя не обратить внимания на железную дорогу, что проходит как раз через трассу. По ней с пронзительным воем проносятся коротенький состав. Спокойно едем дальше. Небольшая ферма, коровы, где-то лают собаки. Исследовательский дух оказывается сильнее желания победить, и я сворачиваю в сторону. Прямо к коровам. Захотелось проверить уровень интерактивности. Топором рубленные тумбочки о четырех ногах при приближении начинают мычать. Не стоит упрекать меня в сизмизме, но на этом я не остановился. Традиции *Carmageddon* оказались сильнее, и я совершил наезд на животное, которое даже не сделало никаких попыток спастись. Животное с пронзительным воем плавно отлетело к железной дороге и осталось лежать в перевернутом состоянии. Не очень эстетично, но и это меня не остановило. Нет, вы не догадаетесь, что я сделал, даже не мучайтесь. Я передвинул эту самую «корову» на железную дорогу. Решив посмотреть, что с ней станет на следующем круге. Сам же поехал напрямик, твердо поставив своей целью выяснить границы свободного передвижения. Весело прыгая по холмикам минуты три, я выехал в чисто поле. Короче говоря, зеленая пустыня оказалась бесконечной, и явных границ я не обнаружил. Продолжаем гонку. При подъезде к вышеупомянутой ферме

Платформа: PC
Жесткий диск: 10 Мбайт
Минимум: 10 Мбайт
Требования к конфигурации
Интернет:
www.microsoft.com/games

Достоинства:
Красивый график, отличный
«реалистичный» звук и интерак-
тивность.

Недостатки:
Устаревший дизайн, отсутствие
интересных бонусов, отсутствие
дополнительных игровых
приключений.

Вердикт:
Для фанатов игры и MTR2
или для любителей
жестких гонок на трассе
Madness 2.

6.0

9.5 VIDEO
9.0 SOUND
9.0 INTERFACE
9.0 GAMEPLAY
9.0 ORIGINALITY
9.0 ADDITIONS

Дмитрий ЭСТРИН





стали отчетливой слышны самые явные выражения американского колхозника. Что-то типа «тудыть-растудыть», но только по-английски. Выяснилось, что один из участников гонки отчаянно бодал коровник, пытаясь, очевидно, срезать путь, что и вызвало вполне адекватную реакцию у владельца. Владелец, увы, показываясь на глаза отказался, да и голос подавал исключительно при прикосновении к его любимому коровнику. Так, а что там стало с нашей Анной Карениной, которую мы оставили на рельсах круг назад? Вы не поверите: ничего! То есть, совсем ничего. Отодвинутая поездом, она мирно дремала под каким-то деревом. Признаки жизни обнаружили в виде протяжного мычания. Тут же возникает желание повторить судьбу коровы, и мой грузовик оказывается на железной дороге. Поезда ходят часто, долго ждать не пришлось, но... меня ждало разочарование. Никаких взрывов, никакого уничтожения. Глупый паровоз просто толкает машину вперед и, в конце концов, сталкивает ее с рельс. Впрочем, с поездами связано множество других довольно смешных ситуаций. Однажды мне удалось прямо перед стартом промчаться между вагонами движущегося состава! И т.д. и т.п.

В общем, огромное количество оригинальных идей оказалось испорченным явными их несоответствиями между собой. Поэтому становится смешно. Особенно



хорошо это демонстрируют звуки. Ну, как могут сочетаться мычание коров, завывание поезда, лай собак, гул мотора и вдобавок звук, который очень часто будит нас по ночам. Дело в том, что машины оборудованы странной системой сигналов, той, которую так любят устанавливать на свои машины водители-весельчаки, любящие быть во всем и всегда первыми. Поэтому вместо обычного гудка слышится страшноватое сочетание канкана и чижика-пыжика. Причем, все вместе это звучит, как жуткий оркестр из загробного мира. Особенно, если на трассе позднее время суток. Ощущения при всем при этом, мягко говоря, странные.

Графика хорошая. 3D-акселератор свое дело сделал. Хотелось бы лишь отметить

очень неплохое и действительно реалистичное освещение фарами в ночное время суток. Жаль только, что самому включать и выключать фары нельзя.

В остальном все очень неплохо. Множество погодных условий (не дай вам Бог кататься в дождь), большие территории, динамичность — все это в игре есть. Однако, есть там и множество ошибок и недоработок. В частности, хотелось бы обратить внимание на забавный режим многопользовательской игры. Но, в принципе, покататься можно...

СИ

Seven Kingdoms: Adversaries
Mentor Mark Mathews

PC

SEVEN KINGDOMS: ADVERSARIES

...Впрочем,

название **Seven Kingdoms: Adversaries** полностью утратило свой смысл, поскольку королевств теперь не семь, а десять. Помнится, беседуя с менеджером по маркетингу Interactive Magic Тристаном Хилдерли (Tristan Hilderley), мы говорили о том, что на этот раз игру было бы куда логичнее назвать Ten Kingdoms. Но Хилдерли нас не понял или сделал вид, что не понял. Мол, не в названии дело. Однако, в данном случае придется отметить, что дело исключительно в названии. Ибо единственное заметное изменение, которое постигло игру — три дополнительных королевства. Мне это представляется явно недостаточным для продолжения или даже для обычного набора дополнительных миссий.

От Interactive Magic требовалось немного: улучшить графику, детализировать пейзажи, сделать реалистичным не только внутреннюю социальную схему, но и чисто визуальную сторону игры. Несоответствие пропорций между городами, строениями и солдатами раздражало с самого начала. В кон-



це концов, на дворе 1998 год, и графические возможности почти не ограничены технологиями. К тому же, не в шахматы играем. Увы, в **Seven Kingdoms: Adversaries** графика прак-

тически не изменилась. Все осталось примерно на таком же уровне, как было раньше.

Ничего нового не появилось и в игровом процессе. Все, как и раньше, делится на три части: торговлю, науку и дипломатию. Ни одного нового строения, ни одного нового аспекта развития и подчинения себе новых земель.

С одной стороны, игра не стала хуже, с другой — хвалить за это разработчиков вряд ли имеет смысл. Все осталось по-прежнему: шпионы шпионят, генералы командуют, короли властвуют, жители бунтуют. **Seven Kingdoms: Adversaries** можно рекомендовать тем, кто до сих пор очень хотел купить первую часть симулятора средневековой политики, но по каким-то причинам так и не купил. А всем другим остается подождать чего-нибудь более основательного.

СИ

Seven Kingdoms: Adversaries

Игра не стала хуже ...

Платформа: PC
Кто: real-time strategy
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: Interactive Magic
Требования к железу:
CPU: 33 МГц, Win95
WWW: WWW.INTERMAGIC.COM

Особенности:
Real-time strategy
Насколько:
Real-time strategy
Кто:
Real-time strategy
Real-time strategy

5.5

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS



благополучия и успешного расширения экспансии цепиком и полностью определяется количеством средств (ресурсов). Потом вы их уже распределяете в два русла — научное и производственное. Где-то это все уже было... А если добавить к этому подробную УФОпедию, содержащую информацию по всем разделам игры...

Так что, выходит, **X-COM: Interceptor** — это классический **X-COM**, только в космосе? И да и нет. Скорее, он находится где-то посередине между Wing Commander и Apocalypse. Экономическая и стратегическая модели достаточно упрощены, и много акцентов сделано на непосредственно летной части. Посему к ней и перейдем.

БОЕВЫЕ ВЫЛЕТЫ

Для затравки немного цифр. Всего доступно три вида космических истребителей, двадцать различных видов вооружения (от маломощных лазеров до всеуничтожающих ракет). Сражение на открытых космических пространствах — вещь довольно масштабная и, как ни странно, не особенно ограниченная начальством — в конечном счете, вы сами определяете, когда прервать боевой вылет и вернуться на базу. Задания сводятся не только к уничтожению кораблей противника, но и к тотальной аннигиляции его космических баз, добывающих аппаратов и всего того, что было создано отвратительными конечностями агрессоров.

Что касается графики и реализма, то назвать игру чем-то сверхвыдающимся тяжело. Графика явно не вырывается вперед по сравнению с Wing Commander: The Prophecy. Учтите, что это весьма мягко сказано. Но в целом остается приятное впечатление, в основном оно достигается за счет достаточно удобной системы интерфейса и сведенного чуть ли не к аркадной системе управления.

ТЕХНИЧЕСКАЯ КУТЕРЬМА

И самое главное. Беспрецедентное событие для всей серии игр **X-COM** — наконец-то (НАКОНЕЦ-ТО) в игре появилась поддержка multiplayer. Bravo! То, что уже пару лет считается стандартом де-факто, нашло, наконец, свое воплощение и в этой игре. На рассмотрение предложен стандартный набор — сеть, модем, несколько вариантов игры (death match, head-to-head и др.). Но это уже нюансы. Главное, сам факт существования.

Теперь о неприятном. Несмотря на достаточно спокойные графику и спецэффекты, запросы у сего творения MicroProse весьма беспокойные. Даже для демо-версии (которую можно загрузить с официального сайта MicroProse (www.microprose.com) и по следующему адресу



www.games.net/download/files/0,1129,583,00.html, www.gamespot.com/strategy/xcominte/index.html, www.next-generation.com/demos/3144.html,



www.ogr.com/downloads/xcom_interceptor_demo.shtml, www.pcgamer.com/jsmid/demos/3144.html, www.avault.com/pcrl/strat_turn_vault.asp?game=xcom4&size=23.1; суммарный объем архива 24 мегабайта) минимальным является Pentium 166, а для полноценной игры планка подни-

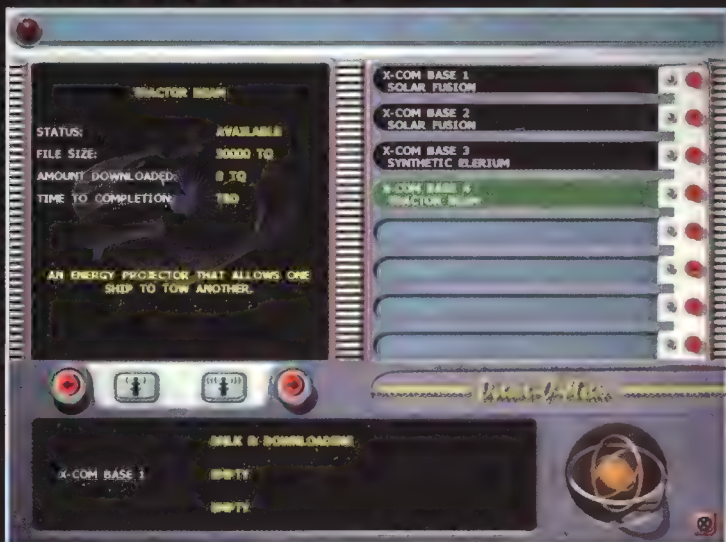
мается еще выше, 16 мегабайт — опять же минимум, 32 — рекомендуется. Кроме того, владельцы видеокарт с объемом установленной на ней памяти менее 2 мегабайт просто не смогут запустить игру. Разумеется, поддержка 3D акселераторов представлена в полном наборе.

ИТОГИ

Пока говорить рано. Игра должна раскрутиться и опробоваться. Идеи и задумки вложены неплохие; вообще же, насколько можно судить, планировался тот же классический **X-COM**, где вместо привычно походовой части вам предлагается заняться полураркадной симуляцией космического истребителя. Многое, очень многое перекочевало из старых добрых игр, многое было добавлено. Но как-то нет единой целостности, нет глубины, нет притягательности, что ли. Короче, по нашему скромному мнению, игра будет пользоваться заслуженной долей популярности, но настоящей классикой ей не быть. Скорее всего, **X-COM: Interceptor** будет держаться особняком от серии своих собратьев и настоящим **X-COM 4** ему вряд ли суждено стать.

СИ

Wing Commander,
и Wing vs. M. Fighter (16a 1)



WORLD CUP 98

PS N64 PC

Страна Игр июль 1998

Отделение

Чемпионат мира по футболу во Франции. Тысячи болельщиков. Сотни знаменитых футболистов. Подлые судьи. И, представьте себе, все это в одной игре.

Платформы: PlayStation, Nintendo 64, PC
 Разработчик: Electronic Arts
 Издатель: Electronic Arts
 Жанр: Спорт
 Сайт: www.ea.com

116

Впечатления
 Наслаждение игрой
 Интерфейс
 Звук
 Управление
 Игровой процесс
 Оригинальность
 Дополнения

8.0

Electronic Arts Sports прямо-таки не знает границ в совершенстве своих технологий. Не успели еще многочисленные поклонники жанра спортивных симуляторов придти в себя после великолепия FIFA 98: Road to World Cup, как ко всеобщей радости появилось еще более великолепное и, что немаловажно, актуальное продолжение. Итак, **World Cup 98**. Чемпионат мира по футболу во Франции. Тысячи болельщиков. Сотни знаменитых футболистов. Подлые судьи. И, представьте себе, все это в одной игре.

С чего начинается наше знакомство с игрой? Конечно же, с многочисленных менюшек, настроек и прочих малоприятных вещей. Что характерно, **World Cup 98** в этом случае не исключение. Но, с другой стороны, это чуть ли не единственная в своем роде игра, в которой атмосфера футбола, спортивных страстей ощущается в самом начале, с самого первого экрана заставки. Во многом этому способствует симпатяга-дятел. Забавная птица с футбольным мячом символизирует собой чемпионат мира во Франции и появляется буквально на каждом экране многочисленных менюшек. Плюс замечательно смоделированные анимационные вставки-клипы перед каждой игрой. Плюс отличное звуковое оформление. Заметьте, мы еще не приступили к самой игре, а всего лишь путешествуем по множеству различных настроек.

Отдельно стоило бы поговорить об игровых настройках. После выбора одной из тридцати двух реально существующих и реально воссозданных в игре команд, компьютер сам организует расписание игр между командами. Стоит ли говорить о том, что каждая из представленных команд обладает различными характеристиками, которые определяются по нескольким параметрам? И стоит ли говорить о том, что каждая из этих характеристик соответствует действительности. Кстати, здесь же можно очень просто (потому как все отображено наглядно) проанализировать достоинства и недостатки всех команд. Если углубиться в настройки дальше, то можно обнаружить очень много интересных вещей. Пропустим

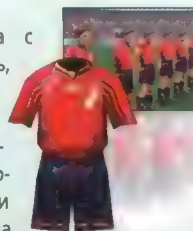
установку реальной продолжительности матча и уровни сложности, которые, кстати сказать, разительно друг от друга отличаются. Меня, например, заинтересовала настройка судейской строгости. Замечательно! Выяснилось, что судьи не ангелы и могут ошибаться, даже когда они обладают излишней строгостью. Футбол есть футбол. Способна удивить и настройка скорости игрового процесса. На моей памяти это чуть ли не первая игра такого рода, в которой допускается устанавливать необходимую скорость течения игры. Пусть для RTS это давно стало обычным, но для спортивного симулятора это можно считать большим жанровым открытием.

Покончив с настройками, оказываемся на стадионе вместе с выбранной командой. Как это не постыдно, первые впечатления близки к тем, что испытывает человек, неискушенный в компьютерных играх и впервые увидевший футбольный симулятор последнего поколения. Избитая и глупая фраза «как по телевизору» не дает покоя, а тут еще высококлассная камера обзора, выбирающая наиболее эффектный угол и ракурс, полигональные игроки, орудие зрители... Создается впечатление, что мы очень неожиданно оказались на настоящем стадионе.

Свисток судьи и... новый шок. По-моему, игра, в которой управление сочетает одновременно отзывчивость, реалистичность и простоту заслуживает определенного внимания, но **World Cup 98** с этой точки зрения превосходит все мыслимые ожидания. Конечно, если говорить о версии игры для Sony PlayStation и Nintendo 64, никакого скачка вперед вроде бы и не было сделано, но для PC... Четыре стрелки да три дополнительных клавиши, которые позволяют выполнять самые различные маневры — вот и все управление! При этом стоило бы сказать, что вроде бы ничего больше и не нужно. Короче говоря, с клавиатуры управление отличается необыкновенной простотой, джойстик в этом смысле все-таки бо-

лее обычен, а с мышкой играть, честно говоря, не очень-то удобно. Впрочем, функционально мышка и не предназначена для спортивных симуляторов. Реалистичности также хватает сполна. Если игроку без мяча приказать развернуться, то сначала он некоторое время довольно медленно побежит задом-наперед, потом все-таки развернется и, в зависимости от своих характеристик, побежит с определенной скоростью. Если отдать ту же команду игроку, который ведет мяч, то он резко остановится, очень правдоподобно остановит мяч и побежит в обратном направлении. Иначе говоря, Electronic Arts удалось смоделировать через реалистичное управление даже скорость реакции игроков. Вполне естественно, что тот, у кого есть мяч, способен продумывать свои действия в точности, которую предстоит предугадать тому, кто мяч собирается отнимать. Именно поэтому игроки без мяча действуют несколько более медленно, чем игроки с мячом.

Единственным недостатком управления является то, что игрок, к сожалению, не в состоянии контролировать действия вратаря. Голкиперы живут своей жизнью, полной довольно опасных случаев и ситуаций. В вашей власти облегчить ему жизнь, но вот охра-



Дмитрий ЭСТРИН



нять ворота он будет безо всякого вашего вмешательства. В некоторых ситуациях вам, правда, дают шанс немножко поиграть и за вратаря, как правило, когда нужно выбить или отбить мяч, оказавшийся в недосягаемости противника.

Но этого, как вы сами понимаете, недостаточно. С другой стороны, реализовать хорошо продуманный режим защиты ворот, доступный непосредственно игроку, невероятно сложно. К тому же действий для игрока должно вполне хватать.



Непредсказуемые выходки игроков из команды противника способны иногда поразить какой-то своевременностью и пониманием происходящего. Искусственный интеллект способен запросто заменить противника-человека, особенно это становится понятно во время игры на самом сложном уровне. Кроме противников путаются под ногами и судьи. Эти подлецы не знают жалости даже к самым малейшим проступкам игроков. Подумаешь, ударил по ноге вратаря противников... Подумаешь, сломал... Стоячая ведь, не нарочно... Так нет, негодяи с каменными лицами свистят в свой свисток и, демонстрируя своими движениями абсолютную беспристрастность, вытягивают из кармана карточку. Чаще всего красную. Впрочем, не брезгают судьи и желтыми карточками. В общем, забот для игрока хватает.

Есть в **World Cup 98** и такой необходимый элемент для симулятора футбола, как выбор тактики игры. При этом тактику можно было бы назвать моделированием поведения игроков на поле, до такой степени этот режим

хорошо продуман. При этом стоило бы отметить, что результат игры напрямую зависит от выбора нужной тактики. Несколько изменений в поведении своих игроков, и противник, неприспособленный к нововведенным приемам, растерян и совершает ошибку за ошибкой. Кстати, менять тактику можно даже на футбольном поле.

Звук прекрасен. Он создает половину всех спортивных ощущений, он поражает грандиозностью происходящего, он реалистичен и, кроме всего прочего, функционален. Крики, свистки и скандирование болельщиков настолько правдоподобны, что сложно не поверить в то, что происходящее является неотъемлемой частью реальности, а между тем, это всего лишь игра. Профессиональные спортивные комментаторы вряд ли оставят равнодушными человека, мало-мальски знакомого с английским языком. Во-первых, все их высказывания очень реалистичны, ибо отражают реальную ситуацию на футбольном поле. Во-вторых, они веселят и оживляют игровой процесс. Невидимые образы комментаторов, созданные разработчиками, являют собой типичный пример творческого подхода к серьезному делу. В самом начале матча комментаторы любят поговорить о погодных условиях, очень часто они спорят, причем, что один из них эмоционален, а второй, как это обычно бывает, более молчалив. Споры обычно возникают при оценке содеянного голкипером. И когда один из коммен-



таторов сомневается в способностях вратаря, второй неизменно становится на его защиту и убеждает своего собеседника, что он неправ. И что можно сказать, когда слышится неуверенно-вопросительное: «Коусолапофф?». А потом восторженно-удивленное: «Коусолапоффф!»

Графика особенных изменений со времен **Fifa 98: Road to World Cup** не претерпела, но все-таки заслуживает определенного внимания. Прежде всего, впечатляют полигональные модели игроков. Традиционно великолепно анимированные, со своими индивидуальными лицами в самом прямом смысле, они способны иной раз на самые нетрадиционные поступки. Очень смешон вратарь, бьющий головой об землю, впечатляет и радость игроков из другой команды. Камера практически идеальна, учитывая также то, что ее можно настраивать. Разочаровывают лишь размазанные по стадиону болельщики, но на это почти не обращаешь внимание.

Версии на PC, Sony PlayStation, Nintendo 64 почти ничем не отличаются. С точки зрения графики выделяется PC, немногим отличается Nintendo 64, которая, в свою очередь, отличается самым удобным управлением.

Настало время подвести итог. С одной стороны изменения, произошедшие в игровом процессе со времен **Fifa 98: Road to World Cup**, столь многочисленны и столь эфемерны, что слишком высоко оценить создание разработчиков вряд ли получится. С другой стороны, те изменения, которые все-таки произошли, создают потрясающий эффект, необыкновенную атмосферу стадиона, игры, футбола... И за них **World Cup 98** можно простить многое. В общем, игра хороша всем, а этого должно быть вполне достаточно.

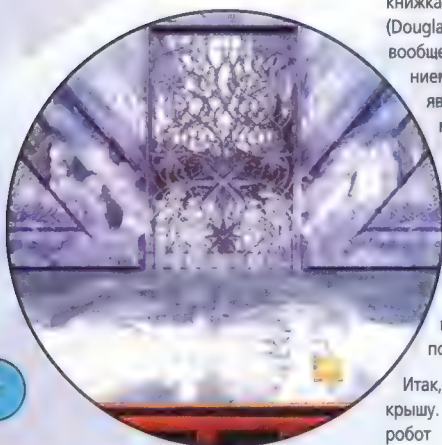
СИ

STARSHIP TITANIC

Дуглас

**Starship Titanic —
определенно игра
не для всех.**

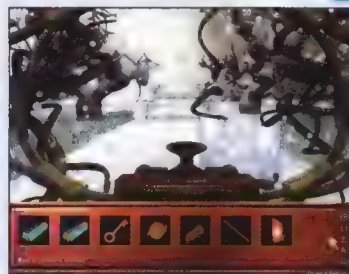
Страна Игр июль 1998



Адамс — весьма известный в определенных кругах английский писатель, чьим эпохальным и самым значительным произведением является *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (не знаю, была ли эта «трилогия» из четырех книг переведена на русский и как в этом случае звучало название). Собственно, изначально это было вовсе не произведение, а серия юмористических передач по BBC, однако затем все они превратились в книжки, а затем книжки — в одноименную компьютерную игру. В ближайшем будущем ожидается также фильм про галактических автостопщиков. В заглавном произведении трилогии есть примерно один абзац про огромный пассажирский космический корабль «Титаник», корабль, который физически не может дать сбой. В игре этот самый корабль падает непосредственно на крышу вашего дома во время своего первого вылета, и вам предстоит решить проблемы с его отказавшейся правильно функционировать компьютерной начинкой.

Собственно, не так давно на свет появилась книжка с почти одноименным названием (*Douglas Adams' Starship Titanic*), которая вообще-то является своего рода вступлением к игре, однако ее автором на деле является вовсе не Дуглас Адамс, как можно было бы подумать, а Питер Джоунс, давний адамсовский друг-актер, в свое время участвовавший в постановках на BBC. Джоунс перенес на бумагу то, что придумал Адамс, ибо у последнего не было времени на такие мелочи: он был занят разработкой компьютерной игры, которую мир теперь наконец получил возможность увидеть.

Итак, космический «Титаник» упал на вашу крышу. Из недр железного монстра вылез робот и попросил вас следовать за ним. Внутри не все в порядке: корабль управляется и населен всевозможными обслуживающими механизмами, однако, похоже, в последнее время все они малость сошли с ума. Что-то совсем не так, как надо, и компьютерно-управляемой команде необходим живой разумный индивид для того, чтобы попытаться найти причину безобразий и исправить положение. Читавшие книжку про этот самый «Титаник» знают, что причиной всего того, что с ним происходит, является то, что создатель корабля, гениальный Леовинус, что-то не поделил с двумя своими помощни-



ками, Скралионтисом и Бробостигоном, и те ему назло непосредственно перед вылетом малость порушили центральный корабельный компьютер, раставив жизненно важные детали его мозга по всему кораблю. Причиной тому была зависть к гениальному Леовинусу, а также крупная страховка, которая была у обоих на случай неприятностей с «непопулярным» космическим лайнером.

Впрочем, это известно читателям книги, которая больше рассказывает про историю постройки корабля. Игрок же просто оказывается на «посадочной» палубе в полном непонимании происходящего. Ему зарезервировали каюту в классе супергалактического путешественника (проще говоря, в трюме), его не пускают в большую часть корабельных помещений, и первая задача, которая стоит перед ним — найти способ перебраться в каюту получше. Что не так-то просто сделать, учитывая характер робота в гостиничном отсеке.

Дуглас Адамс вообще-то большой компьютерный специалист, помимо того, что писатель. И еще он специализируется по популяризации. В свое время он уже был автором двух текстовых квестов от Infocom, первый — про тех самых автостопщиков космоса, и второй — про земную бюрократию. Содержательно *Starship Titanic* — нечто среднее между ними: с одной стороны, дело происходит в космосе, а с другой, бюрократия типично земная. Вообще, по признанию Адамса, все диалоги с роботом по поводу «аппрейда» своего пассажирского класса взяты из реальной жизни, а именно — из общения самого Адамса с тетенькой на регистрации в одном из английских аэропортов, где он пытался добиться положенного ему первого класса, а не второго, который ему настойчиво подсовывала добрая девушка.

Так вот, старые добрые инфокомовские игры *Starship Titanic* напоминает не только содержательно, но и «игрательно». Дело в том, что все диалоги тут выполнены в форме живого разговора, где вам надо ручками набирать на клавиатуре свои вопросы и реплики, в ответ на что имеющиеся на корабле роботы дают свои многозначительные комментарии. Адамс по этому поводу в свое время сказал просто: я, мол, после появления графических игр вообще в компьютерных развлечениях разочаровался и пребывал в таком состоянии до тех пор, пока случайно не увидел *Myst*, после чего мне пришла в голову мысль, что не все так уж и плохо, и что можно объединить красивую графику современных игр с непредсказуемостью и свободой мысли старых. Так и получилось, что *Starship Titanic* — с одной стороны, графическое приключение, а с другой, заставляет больше пользоваться клавиатурой и лучше знать английскую грамматику, чем любой из старых сыерровских полутекстовых квестов.

Адамс вообще-то очень гордится искусственным интеллектом, который стоит за этой хитрой системой разговоров. Дело в том, что

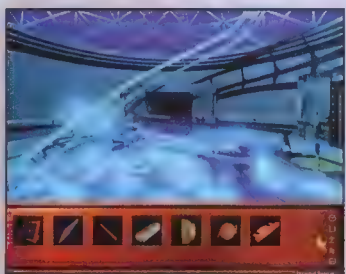
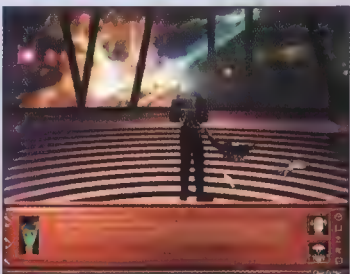
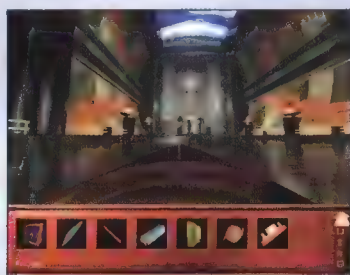
в *Starship Titanic'e*, действительно, разговор идет почти как живую, то есть то, что вы решаете сообщить собеседнику, может быть написано вполне нормальным английским языком, а не резаными короткими командами (то есть, можно спросить что-нибудь вроде «Would you mind telling me who this guy Leovinus is?» и получить столь же точный ответ, как и на вопрос «Who is Leovinus?»). Мало того, от того, насколько вежливо вы будете задавать вопросы отдельным капризным роботам, зависит их к вам расположение и, соответственно, склонность отвечать; правда, после того, как вы получите свой первый «аппрейд» в классе, вы сможете добраться до комнаты, откуда осуществляется контроль за поведением и характером всех обитателей корабля.

Вообще, примечательно, что незадолго до того, как *Starship Titanic* появился на свет, в телеконференции, посвященной современным текстовым квестам (см. наш апрельский номер), шел разговор про алгоритм поведения разговаривающей компьютерной программы. Кто-то предложил недурную концепцию «настойчивой глупости», как прототипа поведения обычного человека в беседе на незнакомые темы. Обычно ведь как любая компьютерная игра реагирует на вопросы, на которые данный персонаж не знает ответа? Просто: «Не знаю ничего на сей счет», или, в лучшем случае, «Слушай, Текс, ты долго мне тут голову морочить собираешься, у меня же дел полно!». А концепция «настойчивой глупости» предлагала несколько иную, более натуральную реакцию компьютерных собеседников на подобные вопросы. Суть всего сводилась к тому, что компьютер сам должен тянуть нить разговора. Не зная ответа на вопрос (или не желая его сообщать), компьютерный собеседник должен отвечать вопросом, типа «Кто такой Леовинус?» — «А, так ты не знаешь, кто такой Леовинус? Может, ты не знаешь, где ты вообще находишься?» — «Так кто такой Леовинус?» — «Ну-ка, так где ты находишься?» — «На Титанике». — «Правильно, и кто же тогда Леовинус?» — «Не знаю». — «А ты подумай». Как видите, под конец уже не ясно, кто игрок, а кто — компьютерный персонаж, а между тем написать алгоритм подобного поведения компьютерного собеседника относительно несложно.

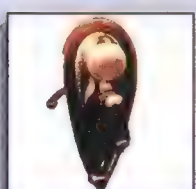
Временами, хотя очень редко, нечто подобное встречается и в разговорной системе *Starship'a Titanic'a*. Следует учитывать, что активные разговоры с персонажами — это единственный способ пройти игру от начала до конца без использования подсказок, ибо из них можно узнать все, что нужно. Однако надо уметь спрашивать и знать, что именно спрашивать, хотя бы приблизительно; надо думать, что человеку, недостаточно хорошо знакомому с английским языком все это покажется крайне неинтересным и скучным занятием. Между тем, несмотря на всю гордость Адамса, разговорная система в игре далека от совершенства: нередко собеседники начинают повторяться или встают в тупик перед простым, но заданным не теми словами вопросом (правда, в этой игре всему этому есть логичное объяснение: как-никак, все они роботы, к тому же, в данный момент



116



Дмитрий РЕЗНИКОВ



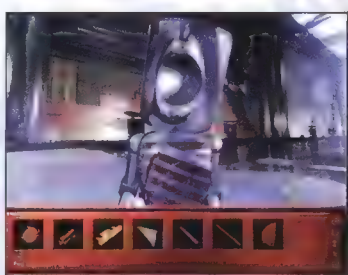
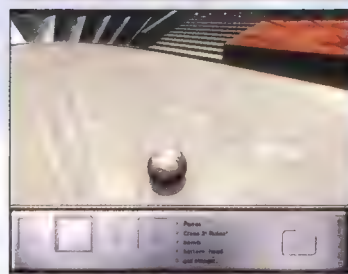
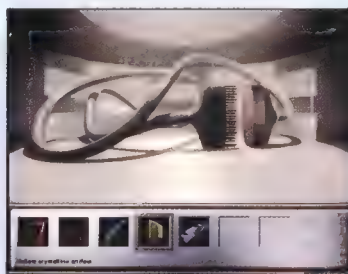
функционирующие со сбоями). Не радуется, например, то, что они не всегда следят за содержанием разговора, что не позволяет пользоваться местоимениями («Кто такой Леовинус?» — «Леовинус — создатель Титаника». — «А где его найти?» — «Кого найти?» — «Леовинуса». — «Леовинус — создатель Титаника»). По этим причинам во время игры постоянно приходится держать под рукой блокнот, куда заносишь всевозможные ключевые и похожие на ключевые слова и фразы, чтобы потом спрашивать про них у всех встречаемых персонажей.

Кстати, весьма интересно то, что в одном из залов корабля вы можете самостоятельно настраивать как разговорчивость персонажей, так и их интеллектуальные способности. Первое просто повышает их расположение к вам (а вернее, просто к клиентам), что, например, позволяет договориться с до того не очень доброй тетей в гостинице, а второе временно увеличивает работоспособность их центральных процессоров. В результате, много и не по делу трепавшийся, например, лифтер, внезапно умнеет, и хотя он едва ли сможет сильно вам помочь в прохождении игры, тем не менее, сможет хотя бы достаточно содержательно и по делу отвечать на простые вопросы. Что же касается и без того склонных к информированию вас на любые темы «вызываемых» роботов, то они просто становятся неоценимыми помощниками в деле спасения «Титаника». Впрочем, можно их «исправлять» и в другую сторону, и тогда они забудут, кто вы вообще такой, а также где они сами находятся.

Помимо разговоров, есть в **Starship Titanic** и «стандартные квестовые элементы», а именно: таскание различных предметов в сумке и использование их тут и там. Надо отметить, что все эти «типичные» задачи являются весьма логичными, хоть и не очень простыми; решать их, как правило, довольно приятно. Хотя, конечно, не обошлось без пары моментов, когда решение находится только методом тыка. Ксатати, есть в игре одна милая задачка, решение которой частично лежит в разговорной системе — однажды вам надо принести бармену ингредиенты для коктейля (в том числе сломанный телевизор — все это плоды компьютерных сбоев), среди которых есть «pureed flock of starlings». Можно попытаться загнать бедных птичек в мясорубку, а можно просто налить в стакан горчицы или чего еще из имеющегося под рукой, отдать бармену и на вопрос «что это?», не растерявшись, ответить «pureed starlings». Это — одна из лучших задачек игры (во всяком случае, ничего подобного раньше видеть не доводилось).

В **Starship Titanic** весьма специфический интерфейс. На корабле вам выдают «штуку», электронный инструмент, с помощью которого вы общаетесь с персонажами, пользуетесь инвентарем, сохраняете игры, получаете адреса своих новых кают, а также управляете различными устройствами в разных точках корабля — от телевизора до навигационной системы. Надо сказать, что эта последняя особенность временами весьма раздражает, потому что быстро вспомнить, что выключатель надо искать не на агрегате, а у себя в инвентаре, временами не удается. Кроме того, понять, что с помощью этой же «штуки» вы можете вызывать двух очень важных персонажей игры, способных дать ответы на массу вопросов, тоже можно, только ознакомившись с инструкцией (к игре, в смысле).

Второе, что раздражает — это постоянное притормаживание игрушки. Музыка и разговоры здесь записаны в формате MP3, из-



за чего **Starship Titanic** требует довольно продвинутого компьютера, и, естественно, совмещение пары голосов и видео приводит к тому, что хочется выть от всеобщего мощного замедления. Совсем не радуют длительные тормоза поездки на лифтах и иных транспортных средствах, которые приходится периодически совершать и которые нельзя прервать, как обычную видеопоставку. Аналогично, первое время страшно достает непрерывная болтовня лифтового бота, который опять же своими бессмысленными словами задерживает продвижение вперед.

У многих игроков, незнакомых с одноименной книгой, может возникнуть ощущение бессодержательности игры. Действительно, понять, что же, собственно, надо делать, можно лишь решив одну весьма непростую игровую задачку, заметить которую не так то и просто и которая, кроме прояснения содержания игры и вашей задачи, никакой больше смысловой нагрузки не несет. Для тех, кто где-то игру раздобыл и пытается пройти, напомним, что речь идет о компьютере в библиотеке, в котором можно прочесть почти трех создателей «Титаника». Впрочем, суть и так примерно ясна: в центральном месте корабля лежит синяя женщина без глаз, ушей и рта, а также с дырками на вытасканный из головы мозговой отсеке; ваша задача — найти все одиннадцать недостающих деталей, вставить их на места, тем самым восстановив жизнедеятельность Титаника, центрального корабельного компьютера, и вернуться домой на Землю.

Приятно отметить наличие эдакой встроенной системы подсказок. Застрав в игре, вы всегда имеете возможность вызвать одного из роботов, «беллбота», и либо просто попросить подсказки, либо задать какой-нибудь специфический вопрос. Временами, если игра решает, что вы окончательно сбились с пути истинного, этот самый «беллбот» появляется сам и начинает намекать, что бы стоило теперь сделать. Честно говоря, подсказки не всегда бывают «в тему» и иногда запаздывают, но в целом без помощи этого железного парня в **Starship Titanic** точно разобраться самостоятельно нельзя. Этот же

«беллбот» весьма полезен при необходимости сделать что-то кардинальное: сбросить телевизор с высоты 33-го этажа или заменить лампочку в каюте первого класса.

Разумеется, игра полна чисто адямсовского юмора. Для того, чтобы оценить его в полной мере, надо много и содержательно общаться с роботами, причем разговаривать не только на игровые, но и на исключительно отвлеченные темы — про философию, физику или любовь, например. Приятно, знаете ли, поговорить о чувствах с роботом-лифтером. Помимо разговоров, адямсовская сатира видна и во многом другом: например, спускаясь на лифте из этажей первого класса на этажи «супергалактических путешественников», можно наблюдать смену качества музыки, играющей одну и ту же мелодию: от скрипичного оркестра через волновой синтез до открытого «адилюбо» звука на нижних этажах.

Графика в игре весьма высокого качества — воображение, конечно, она не поражает, но в целом сделана неплохо, трехмерненько так, а-ля Myst. Если бы все работало столь же быстро, как было авторами задумано, то «Титаник» выглядел бы еще лучше. Живет он на трех компактках, при этом, поскольку действие игры разворачивается все время в одних и тех же местах, компактксы приходится периодически менять по мере перемещения из одного помещения в другое (и, конечно, «полезно занято» довольно небольшая часть каждого из CD, так как многие данные повторяются). В основном место на дисках занимают разговоры, вернее, потенциальные ответы компьютера на ваши заявления, так как таковых, сами понимаете, очень много, дабы содалась видимость настоящего разговора.

В общем, выводы будут такие. **Starship Titanic** — определенно игра не для всех. Для ее прохождения надо весьма свободно владеть письменным английским языком (причем, не допускать ошибок в написании разных слов), а также иметь некоторый опыт решения не самых простых игр приключенческого жанра (квестов или экшен-а, если хотите). Мало того, неплохо также иметь хотя бы минимальный опыт общения с предыдущими, текстовыми творениями Адамса или Infocom'a, чтобы примерно представлять себе, как задавать вопросы и уметь вычленивать нужную информацию из общего ея потока. Люди, которые достаточно много играли в исключительно текстовые игрушки, безусловно, оценят по достоинству систему общения в **Starship Titanic**, ибо такой свободы выражения мысли до сих пор нигде не было (хотя использование местоимений вместо только что упомянутого предмета или персонажа есть практически везде). Люди же, привыкшие к современным «мистоподобным» игрушкам, едва ли смогут пробраться в «Титанике» дальше получения права на каюту второго класса, где уже начинает возникать необходимость активного общения. Они, не поняв ни сути игры, ни ее сюжета, вынесут вердикт: относительно красивенько, но бессмысленно и чересчур запутанно, и, возможно, будут правы. Лично я не жалею о потраченном на «Титаник» времени, однако советовать его кому либо не берусь: слишком уж специфическая это игрушка, знаете ли. На любителя. И что-то мне подсказывает, что таковые любители уже и так все про **Starship Titanic** знают и бегают по магазинам в его поисках. Что ж, успехов вам, поклонники Адамса, в этом нелегком деле.

СМ

X-FILES: THE GAME

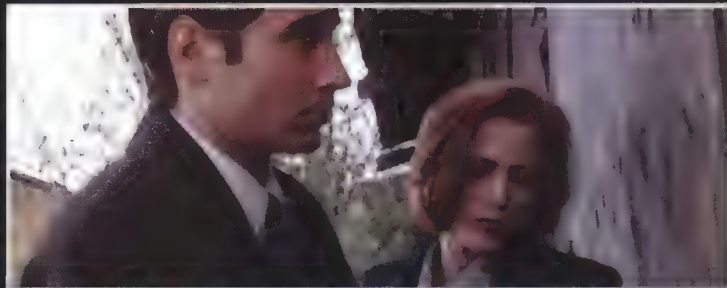
Страна Игр июль 1998

Об этой

X-Files — пожалуй, одна из немногих игр, сделанных по мотивам кинофильмов, способная предложить нечто большее, чем просто управление любимыми героями в любимом мире.

Сайт игры: PC
Жанр: Action
Модель: 3D-модель
Система: Windows
Платформа: Windows
Требования к системе:
+ CPU 386 или выше
+ RAM 16 Мб
+ Видеокарта
+ Звук
+ Мышь

игре мы ни разу не писали. По очень простой причине — о ней абсолютно ничего не было известно. На манер содержания сериала, авторы предпочли хранить в полной тайне даже сам факт своей работы над проектом игры по мотивам сверхпопулярного телесериала Криса Картера **The X-Files**. То бишь, «Секретные материалы». Не создать игру по столь знаменательному преимущественно молодежному сериалу было бы просто кощунством или означало бы полное отсутствие деловой хватки у продюсеров. В принципе, уже сейчас, еще до официального выхода игры, мы можем с точностью до десяти-двадцати тысяч копий высчитать тираж будущего хита, но делать этого не станем. Ну, а главный вопрос по поводу самой игры должен стоять несколько в другой плоскости. Делать или не делать — это слишком наивно. А вот



поклонники фильма проглотили бы его с радостью. Приятная неожиданность для нас заключается в том, что кино разбавлено еще и содержимым весьма неплохой игры. Если кому-то уже хочется кричать «Браво!» и «Ура!», они могут начинать это делать. Остальных же прошу все-таки отлебнуть некоторое количество словесных комбинаций, расположенных ниже.

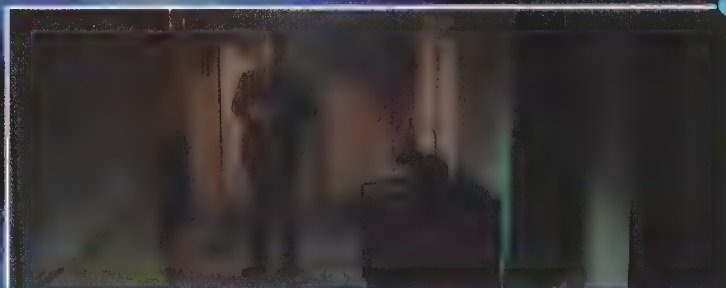
Чтобы не портить ощущения, о сюжете скажу лишь пару слов. Как и положено

бенно, если впереди маячит какое-то крупное открытие. Проникнув в здание, они начинают привычно его осматривать и даже находят что-то подозрительное в песке, но тут традиционно вмешиваются сторонние силы. В распахнутые двери врывается банда непонятных господ, которые радостно изрешечивают пулями все вокруг наших героев. Им даже, кажется, удается ранить Скалли. Стрельба стихает. Крупный план... Непонятный яркий свет. Напряженно звучащая последняя нота — и все. **X-Files**, господа. В ролях... и так далее. Одним словом, истина где-то там.

Главным шоком для подготовившихся к путешествию с инопланетянами и Малдером зрителей-игрателей будет тот факт, что главный герой в игре отнюдь не относится к нашей замечательной парочке. Хотя в самом кино они оба принимают самое активное участие



120



Визуальный стиль игры
Полностью 3D-модель, созданная с помощью программы 3D Studio Max. Визуальный стиль игры — это сочетание реалистичности и фантастики.

Музыка
Музыкальное сопровождение игры — это сочетание реалистичности и фантастики.

Игра
Игра — это сочетание реалистичности и фантастики.

7.5

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

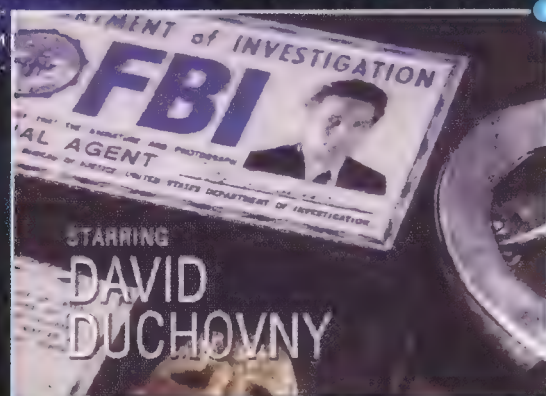
что делать — уже ближе к интересному решению. Жанров-то много, а **X-Files** один. Здесь создатели игры не стали долго мучиться и предпочли всему остальному то, что ближе всего подходит к духу кино, — интерактивный триллер, а если проще — адвенчура.

На семи золоченых дисках, полученных нами от знаменитой Electronic Arts, намеревающейся издавать **X-Files** в Европе, раскинулся совершенно новый эпизод великого сериала, и даже при полном отсутствии прочего содержания,

для серии **X-Files**, в прологе нас ждет весьма необычная завязка. Обычно она протекает без участия главных героев сериала, но в игре было сделано исключение. Итак, Скалли и Малдер в процессе очередного расследования забираются на далекий склад на краю какого-то мелкого городишки. Как говорится, «там темно и крысы». Кстати, одну из них нам показывают на закуску первым же кадром. Склад, разумеется, закрыт, но для наших героев замки не проблема, осо-

бие (так что успокойтесь, это не значит, что знаменитых актеров для игры решили не использовать). Все дело в том, что сюжет очередного эпизода закручен весьма странным образом. В региональное отделение ФБР, что находится в Сиэтле, приезжает всем нам известный заместитель директора Скиннер, который обеспокоен исчезновением своих любимых агентов. Ни Скалли, ни Малдер так себя раньше не

- 1 — Это история о том, как Малдер и Скалли находят тело, которое не должно было быть там.
- 2 — Малдер и Скалли находят тело, которое не должно было быть там.
- 3 — Скалли и Малдер находят тело, которое не должно было быть там.
- 4 — Любимая всеми заставка тоже тут. И те же самые актеры, и режиссер, и сценаристы, и оператор — все они приняли участие в создании игры.
- 5 — Новое расследование героев сериала превратится в дело для новичка из Сиэтла.



тний широкоэкранный фильм, и широкие черные края сверху и снизу для вообще-то вполне миниатюрного интерфейса прилично раздражают. Конечно, может от этого драматичность и усиливается, но раз так, то идеально будет сделать игру по подглядыванию через замочную скважину (в натуральную величину, разумеется).

Поистине революционны в **X-Files** технологии взаимодействия игрока с окружающим миром. Несмотря на то, что поначалу игра покажется вам не более чем простым интерактивным фильмом на манер Wing Commander 3 или 4, по прошествии некоторого времени после начала действия вы поймете, что все ваши действия, реплики и ответы на вопросы кардинальным образом влияют на сюжетную линию, которая, в отличие от того же Wing Commander, ветвится такое количество раз, что вы потеряете счет ситуациям уже после первых бесед. Спросили, не спросили, что ответили, как ответили, ответили ли вообще, каким тоном — все это имеет значение и может сказаться, пусть не теперь, но в будущем. Особенной оригинальностью отличается интерфейс, вытекающий при разговорах — ваши реплики там представлены визуально как некие выдержки эмоциональной окраски будущей фразы.

тор подготовил в игре несколько приятных сюрпризов в виде некоторого количества совершенно новых мелодий. Однако, признаться, особенно гениальных нот услышать пока что не удалось.

С технической точки зрения игра, как уже было сказано, не блистает, однако, как говорится, могло быть намного хуже. Приятно, что видео здесь без раздражающих полосок и, при этом, достаточно четкое и быстрое — если уж видеоролик загрузился и не прерывается действиями игрока, то он не станет притормаживать каждую секунду. **X-Files** предъявляет огромные требования к вашему компьютеру, причем, совершенно не с той стороны, с которой этого можно было бы ожидать. Дело в том, что без очень быстрого CD-ROM драйва получить удовольствие от игры почти невозможно. Даже 8-ми скоростной, считавшийся ранее чуть ли не эталоном, максимумом для любой игры, здесь справляется плохо, и задержек не миновать. А уж они-то раздражают просто безумно. Видеоролики к игре записаны в свежайшем формате Quick Time 3.0 и посему сработаны чисто технически на необыкновенно высоком уровне. Имеется даже несущий точный трекбэк звук, идеально



Если отвлечься от этого забавным, то появится маленький видеоролик с оранжевыми тенями, расползающийся расплывающийся в углах экрана, причем, все строго в соответствии с **X-Files**. В случае, если свет будет туманным, индифферентным, то и на картинке, соответственно, будет медленно уходить адаль серый туманчик. Надо сказать, что такого блестящего воплощения простейшей идеи мне еще видеть не доводилось.

В современном мире **X-Files** огромное значение уделяется компьютерам и всему, что с ними связано. Вообще, техники в игре более чем достаточно. Из модных новинок в экипировке появился PDA (мини-компьютер) и сотовый телефон. Разумеется, позвонить можно лишь по имеющемуся в наличии номеру. Нельзя признать **X-Files** ную компьютерную технику верхом совершенства, но разработчикам виднее, возможно, именно такие компьютеры стоят в самом ФБР. Единственное, что развлекает, это сверхнеобычный screensaver в рабочем компьютере. Он, честно говоря, весьма напоминает саму заглавную заставку сериала. Но только без музыки. Кстати, для фанатов музыкальной темы фильма бессменный ее компози-

работающий и при двух работающих колонках. Нам, неизбежно, даже телевидением со стереозвуком, в игре **X-Files** откроется чуть ли не целый новый мир ощущений.

X-Files — пожалуй, одна из лучших игр, сделанных по мотивам кинофильмов, способная предложить нечто большее, чем просто управление любимыми героями в любимом мире. Уникальная сюжетная линия, отличная работа оператора, хорошие актеры, вполне разумные головоломки и манипуляции с предметами — все это ставит **X-Files** если уж не на одну ступень с лучшими экзemplарами жанра, то, по крайней мере, гарантирует приятное времяпрепровождение и тем людям, которые не являются фанатами сериала. Для последних же игра станет абсолютной необходимостью. Но людям, не увлекающимся авантюрами, играть в **X-Files** будет не только сложно, но и скучно. Им придется подождать какой-нибудь **X-Files** Arcade и 3D. Остальные же могут играть. И смотреть. И опять играть. До самого конца самого последнего диска.

CM

Game & Graphics

вели, а тут от них нет ни единой веселости на протяжении четырех дней. Пропали они как раз разбираясь с заданием в Сиэтле, и поэтому Скиннер намеревается поручить дело по их поиску кому-то из местных агентов. Этим кем-то оказывается, разумеется, вы. Новичок по имени Крейг Уилмор.

Игра, если не учитывать ее странноватого видео налета, вполне стандартна. Герой бродит с места на место, ищет предметы, роется в компьютере, участвует в разговорах и постепенно раскрывает тайну за тайной. Однако в **X-Files** авторы пошли на некоторое новаторство в жанре. Для начала вся игра была сделана исключительно из видео, и ни одного «нарисованного» фона в ней вы не увидите, из чего складывается просто-таки ужасающая реалистичность происходящего. Если бы при этом у вас была возможность хоть какой-то свобода передвижения. А нет — здесь все стандартно. Вперед, назад, влево, по фрейму, по картинке, по пикселу. Даже стандартное уже для жанра вращение вокруг своей оси в **X-Files**, увы, не предусмотрено. Как не странно, этот достаточно существенный недостаток в **X-Files** почти незаметен. А все потому, что большая часть картинок в игре представляет собой фотокопии каких-либо помещений, офисных зданий, больниц, моргов, форма стен которых не слишком примечательна и посему не требует наличия кучи углов обзора. Однако, при всем этом, порой ориентироваться на местности достаточно сложно, особенно крупную проблему представляют нахождение нужных дверей. Коридоры прямые, все повороты, разумеется, под девяносто градусов, и поэтому разглядеть нужный проем тяжело. Еще больше это усугубляется тем фактом, что помещения в **X-Files** весьма однообразны, и заблудиться в мешанине коридоров не просто, а очень просто. Однако со временем все встает на свои места. Главным же неудобством в игре остается то, что активный киноэкран занимает очень мало места на экране собственно игровом. Узкая полоска изображения, демонстрирующая даже меньшую площадь, чем стандар-

BRENDAN BAKER

ВАНГЕРЫ

В ЭТОЙ

Пожалуйста! Не проходите мимо! И не судите сгоряча. Ни в коем случае...

Постановка и
художественное
режиссирование
Synchronix Media
Продюсирование
K.O. Ltd.
Техническое
режиссирование
P.T.M. W.D. 90
Дата выхода в свет
1998 г.



123



Раз задачка досталась совершенно убойная. Сами посудите — все слышанные высказывания об игре позволяют разделить массу хоть что-либо видевших геймеров на два лагеря, расположить которые лучше всего по разные стороны какой-нибудь непреодолимой преграды. Во избежание смертоубийства, конечно. Представители первой группы, что называется, «подсели на нюх». В их горячих речах так и слышится свист ветра в мирах Потерянной Цепи и видится кипящая там же очень странная, но завораживающая жизнь. Противники этой группы не менее активно высказываются по поводу грядущей игры. По их мнению, это кучка гнусного «не пойми чего», по которой ползает мерзкие слизне-подобные обитатели, время от времени несущие(вернее, булькающие вслух...) всякую чушь. Брр! Причем, реакция эта еще сильно смягчена для печати.

Так что же это есть на самом деле? Ох, тяжело бедным авторам... И тухлых помидоров-то мы, наверняка, получим со всех сторон.

Сюжетец (по другому и не скажешь!)... И хотели бы о нем поведать сполна, но возможности описать его подробно не имеем — редактор так и не поддался на уговоры и не выделил для этих целей ну хотя бы полжурнала. Но чуть-чуть все же можно. Предыстория Потерянной Цепи относительно проста: есть цепочка связанных пространственными тоннелями миров, которая населена потомками двух когда-то воевавших рас — людей и криспо. В результате применения некоторых средств произошло спливание насекомых и гуманоидов на генетическом уровне, что породило целый спектр созданий, по образу жизни похожих

на общественных насекомых и наделенных остатками людского сознания. Это самое сознание время от времени вырывается на свободу, и получают основные герои игры — **Вангеры**: байкеры, путешественники и торговцы в одной шкуре(внешний вид их, кстати, скрыт — видно, во избежание естественных рефлекторных реакций). Как легко догадаться, в один прекрасный день вы станете одним

из них, будете выперты на поверхность и предоставлены своей судьбе. С этого момента начнется новая жизнь — да, да, именно жизнь, а не прохождение story line. И вот это и есть, на наш взгляд, основное достоинство этой игры.

...Прочитали еще раз нашу вольную интерпретацию сюжета и подумали — где ж после выхода статьи мы будем прятаться от разъяренных разработчиков? Ведь они потратили на продумывание мельчайших деталей месяцы! Чего только стоит словарь терминов, который действительно переполнен маленькими шедеврами(по заявлениям Самого Главного — напечатанных Мировым Эфиром). И так все ополщить парой-другой предложений!..

Но продолжим. Что можно делать? Исследовать окружающий мир, контактировать с его обитателями, гонять



на увешанной оружием машинке и много чего еще. Кто-то сравнивает игровую концепцию **Вангеров** с Micro Mashine, кто-то — с Pirates!, а мы вспомним Elite и Privateer 2. Но все эти сравнения одинаково бесполезны и могут только чуть-чуть помочь определиться с выбором: играть или не играть. Увы, это тот редкий случай, когда для окончательного ответа недостаточно лениво понажимать кнопки часок-другой — несколько дней представляются более верным сроком. Конечно, если вы не падки до нюхи.

А теперь предоставим слово разработчикам, с которыми мы вышли на связь, дабы дать им возможность объясниться, что же на самом деле происходит в игре и как она устроена. То, что вы дальше прочитаете, представляет собой кусочки вопросов и ответов, с помощью которых хоть как-то можно проникнуть в душу игры. Плюс некоторые личные мысли и ощущения. Здесь и далее Д&П — ваши покорные слуги, АП — Алексей Постников, ответственный за PR деятельность в К-Д Лаб, а KpANK — Андрей Кузьмин, тот самый Главный.

Д&П: Ветвится ли основная сюжетная линия? Или мы опять получим пусть интересную, но «однообразную» игру?

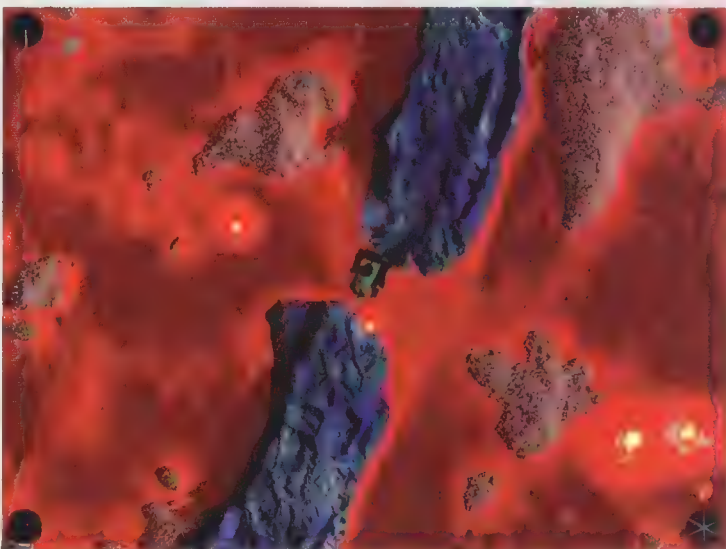
АП: Да. Сюжетная линия не линейна. В игре нет строго определенной последовательности действий, которая должна привести к успешному ее завершению, но без некоторых принципиальных моментов игру, все

же, не пройти... Принципиально в ней существует три возможности дойти до конца(условно — успешно ее пройти) и путей достижения — соответственно. Каждый из этих вариантов различается по трудоемкости в его достижении и поэтому несет некоторые различия в степени «успешности» каждой концовки. Т.е. — чем легче достижение «концовки», тем менее интересен и насыщен финал.

KrANK: Мы постарались сделать финалы весьма неожиданными, это своеобразные sci-fi изюминки о том, кто же такие, по-нашему, вангеры. В игре есть общий костяк и некоторые размытые стадии: исследование Цепи, исследование секретных миров, охота на Кукол, принятие Решения. Но резких границ нет, в каждый момент игрок может делать, что хочет, в рамках доступного. К тому же, мы постарались повсюду сделать альтернативные условия выполнения различных ключевых действий. То есть старались соблюдать баланс между мотивацией действий и игровой свободой.

Д&П: Можно ли зайти в тупик? Насколько игра гибка?

АП: Принципиально не существует такой последовательности действий, которая бы полностью «отрубила» возможность успешно достичь финала. Но, при выборе определенных сюжетных линий, некоторые возможности пройти игру отключаются, но это и есть выбор игрока в том, какому из вариантов прохождения игры довериться.



Достоинства

«Живая» история, сюжетная линия, которая развивается по мере прохождения игры.

Недостатки

Путаница в названиях, сложность, отсутствие подсказок.

Рейтинг

8.5

8.5

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

Krank: Да, чтобы увидеть самый сложный финал нужно быть аккуратнее — его можно лишиться некоторыми необдуманными действиями. Но классических туликов нет.

Д&П: Путешествие по цепи миров — движение без возврата или можно вернуться к началу пути?

АП: Игрок в любой момент игрового времени может посетить те миры Цепи, на которые у него есть доступ, и не важно, как далеко он прошел по сюжетной линии. Т.е. игрок в любой момент может отказаться от сюжетного прохождения игры и посвятить себя расстреливанию Вангеров, выполнению табуретов или ритуальным гонкам.

Krank: Игрок волен возвращаться сколько угодно туда, где он уже был. Это даже приветствуется. Появляются новые товары, которые можно попробовать сдать старым знакомым. Нужно возить нюху и Кукол и так далее...

...Вы почувствовали? Вот она, бездна, уже готовая развернуться и поглотить неосторожного геймера, оторвать его от друзей, пива и свежего воздуха...

Ладно, двинулись по списку дальше.

Основное достоинство (после сюжета) и основной недостаток игры — ее Графика. Очень хорошо укладывается в общий сюрреалистический стиль игры и потому способна произвести шокирующий эффект на часть геймеров. Помнится, в первый раз (в прошлом году) ощущения были еще те. Реакция неподготовленного, но агрессивно настроенного человека иногда бывает такая: «Что это за кучка зеленых пикселей? Опять эти отечественные халтурщики деньги экономят!» Game Over, delete all? Yes!!!

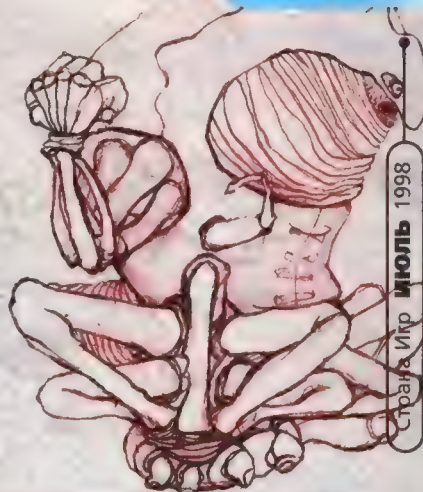
С подобными людьми разговаривать тяжело, они заранее настроены на то, что ничего хорошего не может быть в игре, которая ТАК выглядит. Но если увиденное все же не вызывает рефлекторного отторжения с первых секунд, то при пристальном рассмотрении графической части можно обнаружить много больших достоинств. Основное из них — «живой» рельеф. Да, он по внешнему виду напоминает кусок цветного пластилина. Ни о каких деревьях или кустах (в общепринятом смысле) речь не идет. НО. Поверхность живет.

Это не застывшая картинка с нарисованными цветочками, оврагами и холмами и даже не полигональные горы большинства современных 3D-шедевров, вызывающие ассоциации с перекошенными злыми силами пирамидами. Она трехмерна и изменяется. Вот ползет под землей чужой мехос — и вас возносит на вершину выпученного им холма. А вот следы ваших колес. А вот яма, оставшаяся на том месте, где вы с налета уткнулись носом в землю. Из прозрачной воды, в глубинах которой следуют по своим делам другие вангеры, время от времени появляются остроконечные вершины каких-то пульсирующих образований... Возникает непереда-

ваемое ощущение действительной жизни игрового мира. И за это можно простить многое — и восьмибитную палитру, и очень маленькую реальную толщину того слоя, в котором вы можете перемещаться, и очень скупо нарисованные мехосы. Причем, вид этих мехосов вызывает самое сильное разочарование — как они красивы в автосалоне, где вы их приобретаете, и как они неброски при выходе на поверхность!

Впрочем, дадим слово разработчикам, имеющим несколько иное мнение. И надо признать, что оно соответствует истине! Вот только упомянутый нами контраст...

Д&П: 12. Мехосы. На поверхности они уж очень примитивны, однотонны и плохо различимы! Даже в очках...



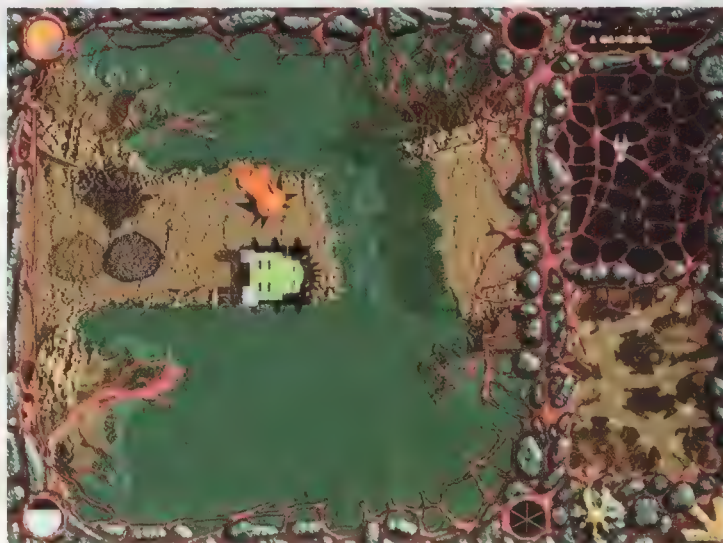
АП: В Вангерах присутствуют 14 простых моделей мехосов, каждая из которых легко различима по внешнему виду и сильно отличается по своим характеристикам от остальных. Пять уникальных мехосов, являющихся наследием очень древних времен и обладающих более нигде не повторяющимися особенностями. Таких механизмов в каждой игре может быть только по одному экземпляру и собираются они из отдельных, разбросанных по всем мирам Цепи частей и 5 моделей раффа. Раффа — это очень маленькие и крайне дешевые машинки. Но мехосами они не считаются. Также в игре встречаются 4 вида окраски Вангеров. Зеленая — изначальная, указывает на то, что мехос был приобретен или собран на Фострале. Оранжевая — указывает на принадлежность Глорксу. Синяя — с Некрасса. И желтая — этим цветом окрашены потерянные

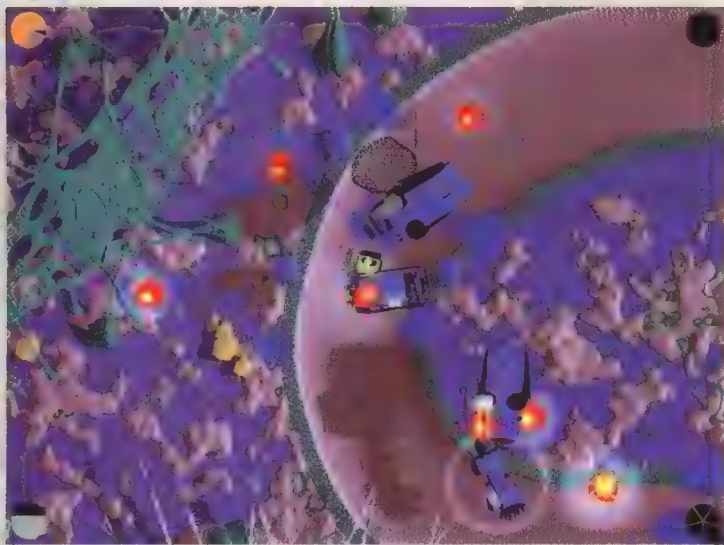
Вангеры. Они не принадлежат какому-либо Банчу.

Krank: На наш взгляд, сейчас наши мехосы весьма детализированы. В каждом порядке тысячи плоскостей — мы хотели уйти как от приевшихся негибких спрайтов, так и от примитивных текстурированных моделей. У нас на плоскость часто уходит всего пиксель — это дает возможность добиваться сложных форм.

Вот так-то! Пришлось присмотреться повнимательней — и правда, деталей много. Но все же окраска очень однотонная...

...Еще немного личных впечатлений. Все, увы, по минимуму: ни тебе туману, ни фейерверков, ни цветного освещения. Любителей 3Dfx-эффектов ждет жестокое разочарование. Но, положив руку на сердце, признаем — Вангеры почти ничего не теряют от отсутствия новомодных фишек.





Ладно, с графикой покончили, перейдем к другой вещи, немаловажной для игры подобного масштаба — законам развития игрового мира и поведению населяющих его созданий. И вот тут цепиком и полностью приведем слова отцов-создателей:

Д&П: Насколько велика зависимость игрового мира от главного героя? Например, происходит ли увеличение «крутости» врагов с течением времени в пределах одного мира? Какова вообще природа компьютерных вангеров? Они жестко прописаны или живут?

АП: Описать зависимость игрового мира от игрока довольно сложно. С одной стороны, мир живет без игрока и помимо него. Но так же существует и дифференцирование некоторых функций, которые могут или не могут быть выполненными без его участия. В игре присутствует концепция сквозного игрового времени, которая сводится к тому, что время в игре идет независимо от действий игрока. Т.е. «сквозное» внутреннее время никогда не останавливается, за исключением системных задержек, как то: загрузка мира, эскейва или сохраненной ранее игры, режим «паузы». Роботы-Вангеры выполняют основные функции по обеспечению нормальной жизнедеятельности Банчей в игре: доставляют нюху, что обеспечивает смену циклов, участвуют в ритуальных гонках, убивают друг друга и т.д. Но привезти Кукол может только игрок. Так как извоз Кукол — один из возможных способов успешно завершить прохождение сюжетной линии. Т.е. игрок может «закрыть» все циклы в Банчах и тем самым достаточно сильно изменить миры. Также игрок своими действиями может нарушать ход некоторых процессов в игре. Он может препятствовать доставке нюхи в главные эскейвы игры, может постоянно уничтожать участников ритуальных гонок и не допускать тем самым доставку ритуальных предметов в эскейвы.

Роботы-Вангеры прописаны в игре не жестко. Существует несколько видов Вангеров, каждый из которых выполняет свои основные функции: Вангер-раб, Вангер-вор, извозчик нюхи, перевозчик товара, участники ритуальных гонок, Рейнджеры и Киллеры (убийцы) и так далее. При случае — нападения на них — они используют и функции нападения/защиты. Основными же бойцами против игрока и друг друга являются Киллеры и Рейнджеры. С течением времени увеличивается количество Рейнджеров, но не их «крутость». Рейнджеры — это «развившиеся» рабы. В начале игры их не существует вообще. Затем, с течением времени, но не зависимо от действий игрока, эти рабы начинают возить нюху, участвовать в ритуальных гонках, затем их делают Рейндже-

рами. Но иногда их убивают, чтобы не развелось слишком много. Т.е. здесь прослеживается полностью независимые события, на которые игрок не влияет вовсе. Популяция Рейнджеров стабилизируется при помощи других Вангеров-роботов. Также существуют другие параметры, которые оказывают влияние на страх роботов или на их агрессивность. Такими параметрами являются: близость к месту действия Куклы одного цвета с находящимися рядом с вами Вангерами или ее удаленность. В случае, когда «родная» Вангеру Кукла близка к месту действия — он более спокоен, в противном случае его «нервозность» увеличивается.

Также на количество агрессии по отношению к игроку влияет наличие в его трюме Куклы, которую он поймал, присутствие в трюме Вангера ворованных личных вещей персонажей — также довольно таки серьезная причина для нападения на него роботов-Вангеров. Наличие в трюме артефактов не влияет на проявление агрессии по отношению к игроку.

На поведение роботов влияет их принадлежность разным банчам — разные характеры. Например, Вангеры с Некрасса часто любопытны и могут пристроиться за вами и долго мирно ехать. При попытке убежать — нападают. Вангеры с Фострала не любят, когда у них на виду подбирают предметы — они любят это делать сами. И так далее... Мы старались сделать модель разнообразнее.

Д&П: Мотивация Вангеров при их действиях при встрече с игроком... Откуда они берут информацию (подглядывают?) и что влияет на выбор ими линии поведения?

АП: Мотивация Вангеров зависит от типа, к которому каждый встреченный Вангер принадлежит. Вангер-раб может и повоевать с Игроком, но при слишком долгом расстреливании его он пытается скрыться, так как обладает довольно-таки трусливым характером. В игре самые трусливые — это Рабы и Воры. Мотивация же Киллера проста. Он имеет единственную цель — уничтожить Вангера, на которого ему указали в эскейве, и инстинкт самосохранения у него отсутствует. Это происходит тогда, когда игрок овладевает личными вещами персонажей. У Рейнджеров инстинкт самосохранения отсутствует также. Но если Киллеры имеют целью убить именно игрока и только за этим и едут, то Рейнджеры просто косятся по мирам, хотя, увидев игрока, очень любят его убивать. Киллер не может потерять игрока. Рейнджеры могут отстать и потерять игрока.

При встрече с Игроком Вангеры получают практически всю информацию о нем, которую имеет сам Игрок о себе. Роботы узнают, сколько у игрока брони, какое оружие тот имеет в слотах, какой тип мехоса принадлежит игроку, участвует ли он в ритуальной гонке и есть ли у него в трюме ритуальный предмет. Робот оценивает эти параметры и решает, скрыться ли ему сразу или немного подождать. При наличии вокруг игрока и робота других Вангеров, робот в большей степени склоняется к тому, чтобы убежать. Также роботы-Вангеры обладают достоверной информацией о местонахождении игрока в каждый момент игрового времени.

Помимо всего этого в игре существуют два параметра, присущие только игроку. Один из них — Удача. Второй, который непосредственно влияет на отношения игрока с встречными Вангерами — Авторитет. Авторитет — это что-то сродни слухам, которые распространяются среди Вангеров об игроке. На увеличение Авторитета влияет побе-

да игрока над другими Вангерами (уничтожение роботов). Зависит от типа уничтожаемого мехоса. И от количества уничтоженных Вангеров. Чем выше у игрока Авторитет, тем больше боятся его другие Вангеры. В игру планировалось, но не удалось, ввести такую интересную особенность. При встрече с другими Вангерами игрок имел бы возможность издавать звуковой сигнал, имитирующий звук клаксона автомобиля. И при достаточно высоком авторитете игрока все встречные Вангеры, услышав сигнал, должны бы были сворачивать в сторону (в кувет).

Д&П: А экипированность противника улучшается при переходе из мира в мир равномерно?

АП: Нет. Экипированность противника всегда зависит от мира, на котором находятся данные Вангеры, и от наличия оружия в эскейвах. В начале игры не все виды оружия и устройств доступны в эскейвах. С течением времени ассортимент продаваемых предметов расширяется, и Вангеры, как игрок, так и роботы, получают возможность использовать весь спектр оружия и устройств в игре. Больше экипированность Вангеров ни от чего не зависит.

Krank: Миры, вообще говоря, не отличаются по сложности начинки — они просто разные. В начале каждой новой игры случайно расставляются предметы, мехосы и оружие. Каждый эскейв имеет какой-то минимум плюс что-то свое. В ходе игры может происходить обмен знаниями. То есть, если игрок будет долго-долго сидеть на одном месте, он таки сможет купить что-то новенькое, привезенное с других эскейвов роботами. Но лучше надеяться на себя...

...Что же мы можем сказать? Все весьма хорошо. Вот только эти подлые всезнающие враги... Поверьте, стряхнуть их с хвоста, если они прицепились, практически невозможно. А мы так малы и беззащитны (до поры, до времени)!

...Ох, пора закругляться. Поэтому дальше прибегнем к «сестре таланта»...

Удобно и стильно — это об интерфейсе. Управление приятно и достаточно реалистично. Например, для поворота надо развернуть колеса и начать движение. Кнопку отпустил — через некоторое время опять едешь прямо. Машина, однако! Вот только кнопок многовато.

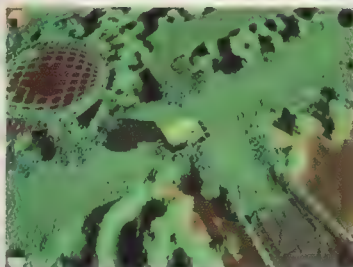
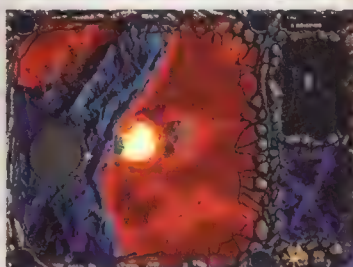
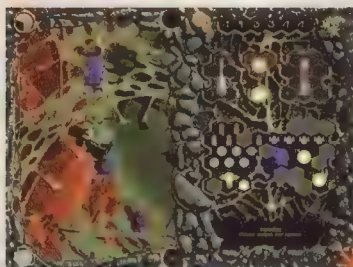
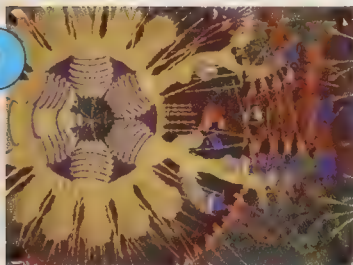
Звук и музыка? По поводу музыки распинаться не будем — еще никому не удалось толково описать ее на бумаге. Если же говорить об общем впечатлении, то... Впечатляет. Очень. А вот со звуком дела обстоят проще. Выстрелы, взрывы, рев моторов естественны, хоть и не являются маленькими шедеврами. С речью персонажей же дела обстоят так, что претензий не предъявишь. Никто не говорит ни по-русски, ни по-буржуйски. Все только булькают, свистят и чирикают. Поскольку не люди. И это правильно.

Ну, и под конец сего эпохального и жутко длинного труда о НЕМ. О любимом. Мультиплеере. Есть ли он? Естественно, есть! Локальная сеть и Интернет. До 32 игроков в трех режимах: Van-War(deathmatch), Mechosoma(перевозка товара) и Passemblos(гонки). С ведением общего рейтинга.

Резюме? Пожалуйста! Не проходите мимо! И не судите сгоряча. Ни в коем случае...

СИ

Издательство
Планета-М

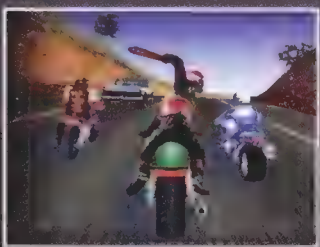


ROAD RASH 3D

Похоже,

Road Rash 3D
действительно
не так уж плох,
беда в том, что
шедевром его
назвать никак
нельзя.

Hardware: Pentium 100MHz
OS: Windows 95
Network: Ethernet Adapter
Software: Microsoft Access



5.5

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

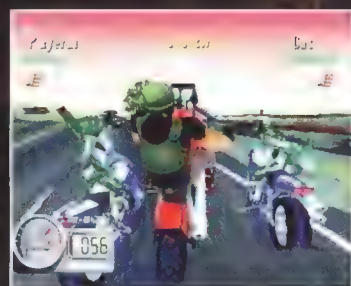
все разработчики разом ощутили перспективность жанра симулятора мотоциклов. Иначе, как же можно объяснить настоящую бомбардировку всевозможными гонками на мотоциклах в последнее время? И, конечно же, Electronic Arts не смогла игнорировать новые потребности рынка, являясь к тому же основателем знаменитой серии Road Rash. Впервые появившись на Sega MegaDrive, игра проделала длинный и сложный путь, путешествуя по всевозможным платформам. И, что замечательно, ни один представитель из серии **Road Rash** до сих пор ничего не теряет в идейном смысле, совершенствуясь технологически. Однако на этот раз очередная игра **Road Rash 3D** может послужить прекрасным примером того, как технологии, неорганично вживленные в ткань игрового процесса, почти полностью разрушают и концепцию, и идею.

Разумеется, главная примечательная особенность, на которую главным образом указывают сами разработчики игры, — это новоприобретенная трехмерность. Действительно, большинство объектов в **Road Rash 3D** являются полигональными и вызывают соответствующие аналоги. В принципе, все, что касается внешнего оформления, по крайней мере, на первый взгляд, выглядит очень и очень неплохо. С другой стороны, внимание обращает на иное. Серия **Road Rash** издавна прославилась своей идеей мордобоя на мотоциклах. Соответственно, ее поклонников привлекала как раз эта особенность игрового процесса. Конечно, кататься на мотоциклах по трассам интересно, но когда это сопровождается жестокими драками с соперниками, которые, как правило, заканчиваются веселыми катастрофами... Представьте себе, **Road Rash 3D** вряд ли даст повод особенно обрадоваться многочисленным поклонникам серии, ибо стычки на мотоциклах практически сведены на нет. Причем, виной тому, как это ни парадоксально, следует считать именно трехмерность. Судите сами, для чего нам нужно столь желаемое звуко сочетание 3D? Конечно же, для вящей реалистичности! Но ведь под общий уровень реалистичности надо «подогнать» и управление, которое в **Road Rash 3D** отличается необычайной неотзывчивостью и нелепостью. В измененной перспективе подходить к другому участнику гонки, выравняться

с ним, размахнуться и ударить его невероятно сложно. Отчасти благодаря управлению.

Вообще, как известно, на трассе должны быть повороты. Есть они и на трассах в **Road Rash 3D**. Чтобы успешно продолжать гонку, нужно естественно поворачивать. С этим тоже нельзя не согласиться. Но что делает гонщик в **Road Rash 3D**? Нет, я ничего не имею против джигитовки на мотоциклах, но полигональный самоубийца просто потрясает воображение. На каждом значительном повороте гонщик поворачивает не передним, а задним колесом, провоцируя занос. Этот прием на самом деле используется на трассах с препятствиями в строго определенных случаях. Но на огромной скорости это должно неминуемо привести к катастрофе! В **Road Rash 3D** это ни к какой катастрофе не приводит, но сильно сбивает с толку. Итак, две степени поворота: либо простое перестраивание, либо сильнейший занос. Вам выбирать. Разумеется, в условиях извилистой трассы, трехмерности и привычной скорости приходится забыть о том, чтобы как следует огреть противника дубинкой по шее. А жаль...

Между тем, не могу не отметить отличный дизайн трасс, которые изобилуют не только крутыми поворотами, но и спусками, подъемами, разветвлениями, а также некоторой свободой передвижения. Конечно же, последняя особенность весьма условна. Далеко отъехать от дороги не удастся, не удастся и



срезать путь, но все -таки приятно!

Очень много на трассах и обычных машин, которые прекрасно выполняют свою роль относительно разбрасывания мотоциклистов. Все это, конечно, очень забавно, иногда возникают очень смешные ситуации, но горечь утраты старого доброго **Road Rash** вряд ли оставит многочисленных поклонников серии. Пропала надобность в дубинках, исчезли великолепные комбинации, ушел **Road Rash**... Впрочем, о неформальности игрового процесса то и дело напоминают видеовставки и треки в стиле панк-рок, сумасшедшие ритмы которого отчего-то не совпадают с ритмами гонки. Сказать, что **Road Rash 3D** тормозит, нельзя, но



скорости явно не хватает. С этой точки зрения Need for Speed 3 обгоняет его раза в полтора, а то и в два.

При всем этом графика остается далекой от идеала. Когда быстро и правильно едешь по трассе, ни в чем особенного и игру упрекнуть нельзя, но стоит только совершить какое-нибудь исключительное действие, как приходится сдерживать крик ужаса. Достаточно съехать с трассы, чтобы поразиться величине пикселей. Она просто невероятна! Посмотрите на стоящую машину. Изломанные полигоны, вымученные текстуры — отвратительно. Затрассились полигоны, полползли текстуры — машина поехала. Неплохо выглядят лишь гонимки на мотоциклах, хотя и не блещут особой красотой.

При всем этом, могу с уверенностью сказать, что многим, особенно тем, кто не знаком с предыдущими частями **Road Rash**, игра понравится. **Road Rash 3D** действительно не так уж плох, беда в том, что шедевром его назвать никак нельзя. Короче говоря, поиграть в любом случае стоит.

СИ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН

Страна Игр **ИЮЛЬ** 1998

15

BIO F.R.E.A.K.S.

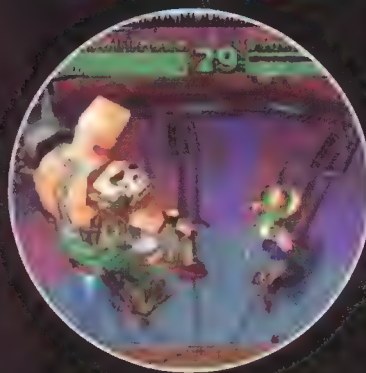
В мире видеоигр существует особый жанр — американские народные драки. Это такие поединки, в которых игрокам позволяет играть и выигрывать одним единственно верным способом — тупым стучанием по клавишам. Взамен же той пресловутой «глубине проработки игрового процесса» в них вам готовы предоставить кучу других прелестей, таких, как, скажем, лужи крови, двадцатисекундные препрограммированные комбы и прочие, не связанные с настоящим файтингом вещи. Не знаю, кто первый их придумал и когда, однако своего расцвета такой, прямо скажем, примитивный, но, в тоже время, яркий и ни к чему не обязывающий подход к реализации драк пришелся на начало 90-х годов. И все вы прекрасно знаете ту игру, которая в свое время вознесла этот поджанр на вершину популярности. Это, конечно, знаменитый Mortal Kombat. Создала его известная компания Midway, которая и по сей день выпускает подобные продукты, причем, в больших количествах. **Bio F.R.E.A.K.S.** является ее самым последним, и, кстати говоря, самым лучшим творением в этом поджанре.

Начнем с того, что у этой игры имеется пара неоспоримых достоинств — великолепный дизайн и отличная, для американской драки, анимация персонажей. Вы только посмотрите на этих прекрасных «уродцев»: все они созданы с такой любовью и заботой со стороны художников, что просто дух захватывает. Кроме этого, таких героев в драках, да и в любых других играх, мы просто еще не видели. Еще бы, ведь **Bio F.R.E.A.K.S.** это вам не просто какие-то «биологические уроды», а биологические (Biological) летающие (Flying) роботизированные (Robotic) усовершенствованные (Enhanced) бронированные (Armored) убийцы-синтоиды (Killing Synthoids). От одного такого названия можно уже умереть. Тем не менее, игра от него только выигрывает. Ведь по своей сути, **Bio F.R.E.A.K.S.** является таким же нацеленным на малолетних подростков продуктом, как и был породивший его Mortal Kombat. И именно поэтому такое название и такой подбор персонажей действительно оправдывают свое существование в контексте данной игры. Но, все-таки, по моему мнению, **Bio F.R.E.A.K.S.** удалось даже в чем-то переплести своего прародителя, предоставив игрокам, во-первых, полностью трехмерную драку, и, во-вторых, дав возможность игрокам непродолжительное время парить в воздухе, изучая интерактивные арены, тем самым немного расширив границы этого поджанра игр.

Графическая сторона этой игры заслуживает особого внимания. Програм-

...великолепный дизайн и отличная, для американской драки, анимация персонажей...

Платформа: N64, PS
Жанр: драки
Издатель: Midway
Разработчик: Saffire
Возраст игроков: 13+



Выпущенный:
Компьютер, видео-консоли и т.д.
Разработчик:
Игра и консоль выйдут в 1998 году
Издатель:
Midway

6.0
1.5 VIDEO
1.0 SOUND
1.0 INTERFACE
1.0 GAMEPLAY
1.0 ORIGINALITY
1.0 ADDITIONS

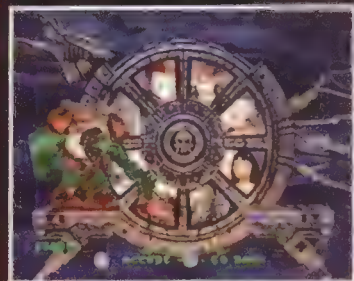


мисты Midway и команды разработчиков Saffire поработали на славу и представили на суд зрителей одну из самых визуально привлекательных драк для любой из приставок. Начнем с того, что в ней все герои были покрыты ставшими неравно модными «мягкими текстурами». На практике это означает, что на них вы не заметите ни единого разрыва между полигонами. Кроме этого, при движении «кожа» персонажей немного деформируется, что, в результате, делает эту драку все более



похожей на реальность. Нельзя не упомянуть и об освещении персонажей в реальном времени, а также о высоком качестве остальных спецэффектов, которые были использованы в данной игре. Тем не менее, это все равно не третий Tekken, но другого мы и не ждали. Звуковое оформление игры просто потрясает. Даже на N64 вы будете приятно удивлены богатым набором подходящих по смыслу звуковых эффектов, что, в свою очередь, добавляет этой игре еще одно очко.

Как всегда, у Midway (да и, собственно говоря, у всех других американских компаний, создающих драки) управление в игре не блещет моментальной реакцией на ввод команд с джойстика, однако до ужаса War Gods оно также не доходит. Но, с другой стороны, точного ввода команд такая игра вообще-то не предусматривает. Ведь ее игровой процесс, в общем-то, находится на самом примитивном уровне. Хорошая драка постепенно заставляет игрока постоянно учиться и переходить





дять от простого ведения боя к сложному, постепенно знакомя игрока со всеми мелкими деталями, из которых и складывается игровой процесс. Здесь же все заканчивается на первом, так как учиться в **Bio F.R.E.A.K.S.**, по большому счету, нечему, а деталям разработчики в Midway никогда не уделяли особого внимания.

Управление персонажами в игре построено по схеме, напоминающей Tekken, однако с добавлением одной кнопки, которая еще более упрощает и без того неглубокий игровой процесс.

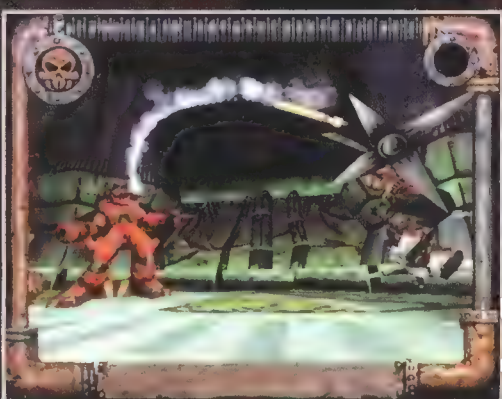


Эта кнопка отвечает за стрельбу различным оружием, с помощью которого вы, в основном, и будете убивать своих жертв. Нельзя сказать, что ближнему бою в этой игре место не нашлось, однако его реализация в данном продукте оставляет желать лучшего. Все дело в том, что все эти шикарные персонажи, приближаясь друг к другу, заслоняют своим телом буквально все, и вам останется только догадываться, что же там между ними происходит. Тем не менее, у каждого персонажа имеется в наличии по двадцать с лишним различных движений и приемов, одно краше и кровавей другого.

Интересной особенностью этой игры является возможность буквально расчленять противника, а не только просто убивать врага, стреляя в него издалека или нанося ему удары в ближнем бою. В данном продукте удачным движением вы способны отрубить противнику руки, делая его менее защищенным.



С другой стороны, от такой операции ваш враг не станет менее опасным, так как в его арсенал войдут новые, порой более мощные приемы. Битвы в **Bio F.R.E.A.K.S.** происходят не только на земле, но и в воздухе. Игроки могут в любой момент взлететь и продолжить свои кровавые разборки уже над ареной. Сами же уровни в данной игре не являются просто декоративным элементом. Большинство из них имеют по несколько этажей, на которые вы можете всегда взлететь. Но берегитесь, на



тех же самых уровнях имеются определенные места, в которых ваша жизнь будет находиться в опасности. В этих местах, помимо противника, непосредственную угрозу вашему здоровью будут представлять различные элементы уровней, такие, как, скажем, пики или лава. И хотя этот аспект игрового процесса, как всегда у Midway, остался не до конца проработанным, данная особенность игры позволяет нам говорить о некотором шаге вперед в этом поджанре видеоигр.

Тем не менее, до настоящей драки проект **Bio F.R.E.A.K.S.** так и не дорос. В нем слишком много ошибок и недочетов, которые, как обычно, этот издатель пытался прикрыть кровавыми сценами и приличным дизайном персонажей. Поклонники настоящих драк, таких, как Street Fighter, Tekken или Virtua Fighter, вряд ли получат какое-либо наслаждение от такого примитивного игрового процесса и очень быстро пожалеют о сделанной покупке. Те же из вас, кто до сих пор интересуется играми наподобие Mortal Kombat, скорее всего, примут эту игру с распростертыми объятьями и не заметят в ней никаких недочетов. Тем не менее, даже они должны будут осознать тот факт, что уже через месяц на прилавках магазинов появится долгожданный четвертый Mortal Kombat, который пусть будет и попроще **Bio F.R.E.A.K.S.**, но все же обладает известным именем и полюбавшимися персонажами. Одним словом, поиграть в эту игру можно, так как свои 15 минут удовольствия она все-таки игрокам кое-как, но предоставляет. Но, с другой стороны, после этих пятнадцати минут даже самый ярый фанат драк быстро поймет, что Midway в очередной раз создал игру, довольно среднюю по всем параметрам. А особенно циничные игроки вообще сразу причислят этот проект к разряду очередной халтуры и забудут о нем уже на следующий день.

СИ

Михаил Бондарев Т. 3. 8.



FORSAKEN

На вопрос, что было плохо в Descent, люди, как правило, отвечают охотно. Называется обычно и графика, и запутанные лабиринты, и довольно примитивные задания. Хотя несмотря на все перечисленные недостатки, надо сказать, что игра была неплохая, а главное — оригинальная. Но что самое удивительное, Forsaken от Probe Software на Descent не похож совершенно. За исключением свободы передвижения по трехмерным коридорам в этих играх нет ничего об-

Forsaken прекрасная игра, имеющая все шансы стать, если не игрой сезона, то, по крайней мере, ярчайшим событием месяца.

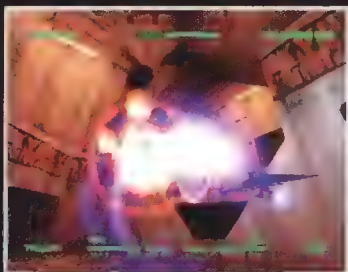
Публикатор:
PC: Quicksilver, Midway, M4
Настройка: Activision
Разработчик: Probe
Адрес: www.activision.com

Жанры: Action
Сюжет: Sci-Fi
Платформы:
PC, PlayStation, Nintendo 64
Год выхода: 1998
Минимум:

Максимум:
Pro: 32MB RAM, 3D-аппарат,
настройка: 100% FPS, 100% FPS

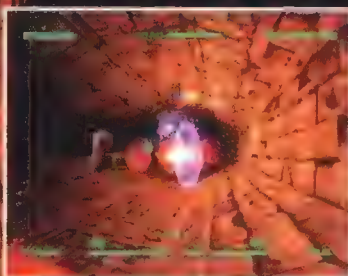
7.5

9.5 VIDEO
1 SOUND
1 INTERFACE
1.5 GAMEPLAY
9.5 ORIGINALITY
1 ADDITIONS

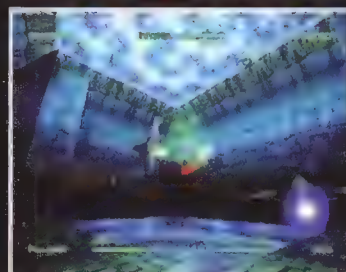
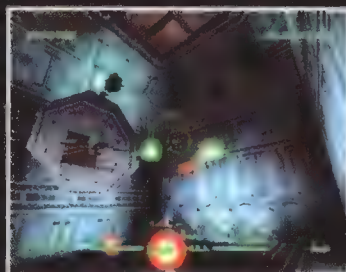


щего. Избавил читателя от скорбной необходимости знакомиться с очередным сюжетом, в котором традиционно участвуют три героя: ядерная катастрофа, инопланетная раса и многострадальная Земля. Чтобы понять, что к чему, достаточно знать нехитрую концепцию: полеты на мотоциклах по двум десяткам уровней, уничтожение врагов, решение головоломок. Как видите, все более чем просто.

Перед тем, как начать играть в одиночном режиме, следует выбрать мотоцикл, на котором придется летать до конца игры. Различаются они по нескольким параметрам, которые, впрочем, можно увеличить и в процессе игры — достаточно найти нужный ровер ир. Заодно отмечу, что в многопользовательском режиме игры все участники сражения оказываются на одинаковых мотоциклах. Задания в миссиях отличаются крайней простотой, но при этом, как это не уди-

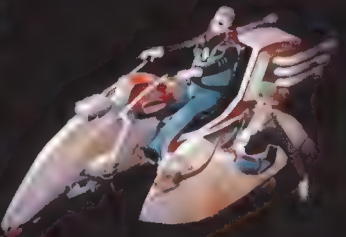


вительно, незаурядной оригинальностью. Какие-то уровни следует просто исследовать, на каких-то придется соревноваться с противником, дабы прийти к импровизированному финишу первым, на других задание заключается в охране какого-то важного объекта. И лишь на нескольких уровнях перед игроком встает банальная цель —

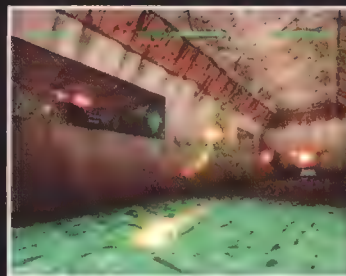


найти выход и выжить. Стоило бы также отметить отличный дизайн уровней, которые, как ни в какой другой игре, отличаются друг от друга. Так, игроку предстоит побывать и в гигантских пирамидах ацтеков, и на более привычных космических станциях.

Одной из целей разработчиков было создать что-то свое, совершенно непохожее на пресловутый Descent. Что нужно было делать в Descent? Во-первых, уничтожать врагов, во-

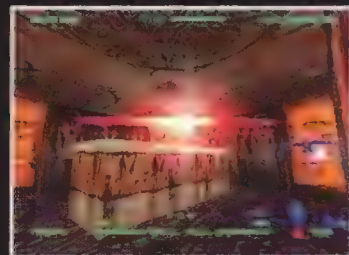


вторых, искать разноцветные ключи. Все. В Forsaken и поиск ключей, и даже уничтожение монстров частично заменено решением головоломок. Не надо делать скучные лица — головоломки в меру просты и довольно динамичны. Короче говоря, расставлять восемь ферзей на шахматной доске так, чтобы их пути не пересекались, не придется. Иногда головоломка заключается в самой структуре уровней, а поиск выхода из него превращается в ее решение. Так что все более просто и более гениально, чем можно было подумать.



Враги представлены в основном многочисленными роботами, некоторые из которых даже передвигаются запрограммированно. Таким образом, обычное уничтожение посредством хаотичных перемещений в пространстве оказалось заменено на более эlegantное: сначала мы изучаем поведение того или иного робота, а потом эффектно уничтожаем.

Но, конечно, наиболее интересным должен представлять режим многопользовательской игры. В Forsaken реализована поддержка 12 игроков по сети и через Интернет. Существует огромное количество различных типов игр через multiplayer. Так, например, существует такая игра, в которой у вас к мотоциклу прикреплена бомба с часовым механизмом. Разумеется, она должна через некоторое время взорваться. Что с ней делать? Совершенно верно — отдать своему противнику. Он, конечно, будет сопротивляться, но, оказавшись с бомбой, он приложит все усилия, чтобы отдать ее кому-нибудь еще. А тот — кому-нибудь еще. И так до тех пор, пока



определенный срок времени истечет. Те типы оружия, назначение которых было не вполне понятно в одиночной игре, становятся наиболее применимыми в многопользовательском режиме.

Настало самое время поговорить о графике, а заодно и об отличиях на Sony PlayStation и PC. На PC все просто замечательно. Разработчики смогли реализовать весь потенциал графических акселераторов в Forsaken. Спецэффекты, световые эффекты, высокая скорость — все это впечатляет. Но больше всего удивляет нарочито искаженная геометрия. Описать это необычайно сложно, это надо видеть. На Sony PlayStation не все так благополучно. Точнее сказать — не так, как на PC. Поскромнее, конечно, текстуры менее выразительные, спецэффектов поменьше да и пикселя сложно не заметить. Но динамика и интерес к игре неизменны в обеих версиях игры.

Есть в Forsaken и недостатки. Так, например, на протяжении всей игры не можешь избавиться от впечатления, что чего-то игре не хватает. Сама свобода передвижения остается невостребованной — она как бы и не нужна. Остаются невостребованными и многочисленные игровые возможности. С другой стороны, это не так уж и быстро замечаешь. Так что при наличии акселератора или Sony PlayStation игра доставит много удовольствия.

СИ

Descent: The Game
Descent: The Game



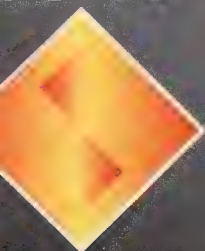
НОВЫЙ ДЖОЙСТИК DUAL SHOCK



Новый джойстик
с отдачей и вибрацией!

Почувствуй
каждый удар,
каждый выстрел,
каждое столкновение...

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Dual Shock — лучший выбор для игры в Gran Turismo!!!

BANJO-KAZOOIE

Страна Игр июль 1998

**Игра получилась
ошеломительно
красивой...**

Производитель: Nintendo (JA)
Класс: 10+ (сильно жесток)
Направление: платформер
Платформа: N64
Компьютерная версия: 1
Сайт: <http://www.nintendo.com>

ОСОБЕННОСТИ

Платформер, 3D-платформер
Мультиплеер, 2 игрока
Мультиплеер, 4 игрока
Мультиплеер, 8 игроков
Мультиплеер, 16 игроков

ИСТОРИЯ

История игры началась в 1996 году, когда Nintendo и Rare заключили контракт на разработку игры для N64. Идея была проста: создать игру, которая будет сочетать в себе элементы платформера и приключения.

ПРЕЖДЕ

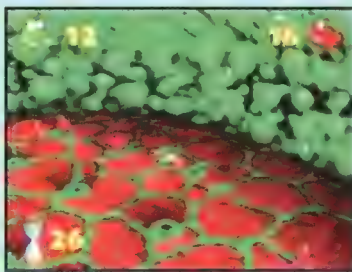
Многие из нас помнят игру Super Mario 64, которая была первой 3D-игрой для N64. Она была очень популярна и получила высокие оценки критиков. Однако, когда Nintendo решила выпустить новую игру, они захотели сделать ее еще лучше.

8.0

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

истории взаимоотношений японской Nintendo и английской Rareware можно было бы написать роман. Однако, это получилось бы лишь в том случае, если бы за всю свою долгую совместную жизнь эти две компании умудрились хотя бы раз серьезно поспорить или бы пережить парочку разводов. В самом деле, какой роман без скандала, без обманов, подлостей и предательства? Вместо доблестного создателя Donkey Kong Country и прочих веселеньких хитов все вокруг говорят о Square — вот уж героиня, что надо. Нагло бросила Nintendo в трудные времена, не разделив энтузиазм компании по поводу картриджей, ушла под крылышко к быстро становившейся на ноги Sony, а теперь, похоже, потихонечку переползает в лагерь обоюдных противников — руководители компании с завидным постоянством присутствуют на всех мероприятиях, посвященных новой приставке Sega. Это, простите, получается уже не роман, а настоящий триллер. И если решиться что-то написать на эту тему, продажи могут быть не меньше, чем у Final Fantasy. Но наша тема другая — роман Nintendo и Rare. Две компании, особенно за последнее время, так сблизились, что их даже перестали отличать друг от друга — говорят, Rare уже себе и не принадлежит. Так или иначе, а разница менталитетов японских и английских разработчиков чувствовалась всегда. И Rare никогда не делала игр, похожих на оригиналы, с которых, собственно, и копировался игровой процесс. Странно, фирма всю жизнь занимается копированием продукции «большого брата», и тем не менее, все ее игры выглядят как-то особенно, и не позволяют нам заклеить их позорным прозвищем «клон». Видимо, когда клон делается с таким вкусом, да еще и с применением таких новаций, то в результате получается вовсе не то, что выходит в том случае, если к Tomb Raider! добавит единицу. У всех свой путь в индустрии развлечений, а Rare лучше других показала, что она умеет делать хорошие, пусть иногда и вызывающие приступы déjà vu игры. Новая игра, о которой уже столько говорилось и писалось в последнее время, наконец-то добралась и до нашего пристального взора. И называется она Super Mariozooie, или **Banjo-Kazooie 64**.

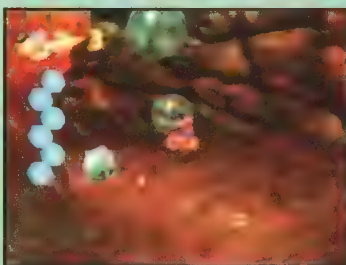
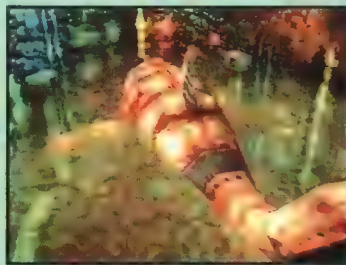
То есть **Banjo-Kazooie**. Rare, вернувшись после гениального Golden Eye в привычное русло повторения пройденного компанией Nintendo и лично товарищем Shigeru Miyamoto опыта, выпустила-таки свой вариант Super Mario 64. И, как всегда, постаралась, при сохранении сути игры, полностью изменить внешний облик, подкрасить текстурки, обновить палитру, сгладить неровности и, в результате, получить очередной суперхит. Главное в **Banjo-Kazooie** даже не это. Все дело в том, что игра получилась ошеломительно красивой, и воспринимается она чуть ли не как революция графического оформления нинтендовских игр. Если вы считаете, что Diddy Kong Racing выглядел яр-



ко и четко, то **Banjo-Kazooie** полностью опровергнет такое мнение. После одного единственного взгляда на эту игру вы быстро поймете, что ничего ярче ВК на свете не существует. Япония — страна мягких, почти пастельных тонов, плавных переходов из одного цвета в другой. Даже самые дикие японские мультфильмы, заметьте, не злоупотребляют ядовито-зеленым или ярко-желтым цветом. В Европе же, видимо, неизбалованной экзотикой, разработчики предпочитают точность и максимально контрастное представление мира. Отсюда-то, фактически, и все различия Nintendo и Rare. Плюс, конечно, технология.

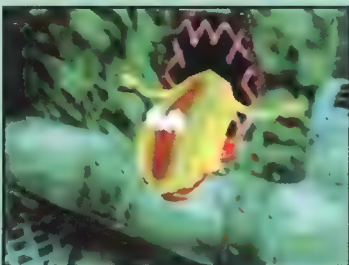


Я не буду вам рассказывать о тех элементах игрового процесса, которые радостно списаны с Mario 64. Раз уж вы дочитали эту статью до вот этого места, то наверняка играли в бессмертный шедевр. Посему скажу просто — все остальное там точно так, как в Mario. А вот о немногочисленных особенностях постараюсь рассказать немедленно. Главное отличие, конечно же, в количестве героев. Набор, причем, весьма интересен — медведь-музыкант и сумасшедшая птичка, которая сидит у него то ли в рюкзаке, то ли просто на шее. Периодически, правда, не слишком часто управление будет переходить от медведя к птичке, и наоборот, поскольку некоторые задания в игре требуют обяза-



тельного пернатого вмешательства. Однако, не только этим полезна **Kazooie** — хищная птичка также помогает медведю обороняться от многочисленных милотидных монстров, которых в шести гигантских мирах **Banjo-Kazooie** хоть пруд пруди. Собирают герои не звезды, а ноты для доступа в следующие уровни и кусочки золотой головоломки как бы для прохождения игры. Да, имеются отличительные черты и в сюжете. У наших героев на этот раз украли не невесту, а всего-навсего сестру. Правда, разобраться, чью конкретно, практически невозможно.

Несколько иначе построены уровни — в них стало несколько меньше «платформенности», а приключенческим моментам и головоломкам теперь уделено большое внимание. В игре появились лабиринты и особые комнаты со специально встроеными пазлами. Еще одна примечательная деталь заключается в приобретенной возможности героев постепенно учиться новым приемам борьбы с противниками и совершенно новым акробатическим трюкам. Чтобы получить в свое распоряжение новый прием, вам придется совершить что-то очень хорошее, к примеру, разобраться с каким-нибудь боссом. Игра намного больше Super Mario по территории, да и разнообразия на уровнях побольше — ко всем идеям изначальной игры разработчики из Rare приложили свои собственные, порой весьма и весьма примечательные. Что говорить о графике и звуке — они великолепны. Камера ведет себя корректно, по крайней мере, не хуже, чем в Mario 64, а музыка традиционно по-Rare'вски сильна, причем, в данном случае она просто выбивает из колеи. Мелодии запоминаются мгновенно, так что не забудьте включить в игре музыкальное сопровождение — а то будете напевать веселые песенки



в общественном транспорте.

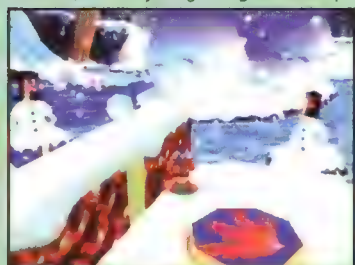
Banjo-Kazooie нельзя назвать шедевром. Более того, эту игру никак не получится подогнать под мерку клона. И даже стандартной ее не назовешь — чего же стандартного в такой милой, красивой и очень прикольной игрушке. В том-то и проблема с «клонами от Rare», что даже непонятно, как их оценивать. Наверное, лишь с одной точки зрения — стоит ли игра того, чтобы ее купить или нет. Так вот вам мой совет — она того стоит. Потому как радости доставляет гигантское количество. Счастье прямо-таки лезет из ушей неконтролируемыми порциями. А уже этого одного достаточно для того, чтобы удостоить продукцию Rare незамысловатым знаком качества: «Почаще наших спонсов!» А медведь тут совершенно не при чем.

СИ

Игорь Мухомов

WWW.GAMELAND.RU

Сергей ОВЧИННИКОВ



Итак, вы попадаете

в постапокалиптический мир **2150** года, когда грань между физическим миром и компьютером расплывается как никогда и продолжает исчезать, иллюзии и реальность есть суть одно, а остатки разумной жизни управляются машиной-монстром, называемой **The Eye** (Око). **The Eye** — это закон, **The Eye** — это порядок. Однако, где-то на просторах сети зарождается некая сущность, музыка, которая может помешать могуществу машины. Этот разумный, творческий пласт пространства не вписывается в законы **The Eye** и неподконтролен ей. Машина лишь может изолировать этот участок, как опухоль, на своем теле.

Око создает сеть подвластных ему агентов и рассылает их по разным точкам мира. Применяв все свои киберреальные возможности, машина создает также сущность самого могущественного своего заместителя. Ужас охватывает многих при виде его, имя ему — **Смерть** о двух ногах. Одним из профессиональных агентов машины становится и герой, **Дуброк**. Но в ходе операции по поимке недовольных **Дуброк** натывается на необычный музыкальный архив, и многое меняется в его жизни. **Смерть** о двух ногах видит всех, каждого агента, слышит и читает их мысли, отыскивая вольнодумцев. **Дуброк** объявляется врагом государства и приговаривается к смерти на **Арене**. Еще никто не проходил **Арену**, но **Дуброку** это удастся и, по закону, ему оставляют жизнь и обрекают на вечное изгнание в подконтрольных мирах. **Дуброк** начинает бороться не только за свою жизнь, но и за жизнь и свободу всех прочих униженных, за «мир во всем мире». Путь его тернист, каждый мир содержит свою загадку, у **Дуброка** есть враги, но есть и помощники. Вам предлагается осуществить его миссию.

Уровень 1: The Arena



Арена служит основным развлечением в мире Ока, подобно боям гладиаторов в древнем Риме. Ежедневно новые и новые ослушавшиеся попадают на **Арену**, осужденные на гибель.

Персонажи



Blade — один из известнейших в мире тяжелоатлетов, подрабатывает и на **Арене**. Он охраняет финальную вышку, и о его мече ходят легенды.



Insectoid — жертва генетического эксперимента, получеловек-полунасекомое, выпрыскивает кислоту и все время содержится в клетке, чтобы не причинить вреда другим охранникам.



Guard — Неутомимые служители Ока, вечно патрулирующие **Арену**. Охотятся за скальпами гладиаторов, надеясь продвинуться до статуса зрителя, и боготворят **Blade**.



Казан — бывшая босс **Дуброка**, если уж кто-то заручается ее поддержкой, то это навсегда. Убедит ли ее **Дуброк** раскрыть глаза и посмотреть на мир, в котором они живут, по новому — покажет время.

Сохраняйтесь часто, по возможности избегайте стычек с охранниками, патрульными, скелетами (от всех них можно убежать) — это только отнимает здоровье Дуброка, которое действительно понадобится в нескольких тяжелых битвах дальше по ходу игры.

Избегайте болота с ядовитымиходами.

Для завершения уровня вам понадобятся ключ Tusho и ключ в конце коридора с лезвиями. Они оба нужны для того, чтобы подняться на вышку.

Против Киборга лучше использовать базуку. Некоторые стены, летающие стационарные пушки можно также уничтожить из базуки.

Не падайте с арены. Почти во всех случаях это пропасть и смерть.

Вышка с лифтом заработает только после того, как вы соберете все 6 ключей (lodestones) на уровне и вставите их в пазы в основании вышки. Кроме того, понадобятся Chakti и Chakta. Ключи находятся в клетках, которые открываются только после того, как зритель, охраняющий эту клетку, повержен. Не пытайтесь схватить ключ до того, как решетка клетки поднимется.

Мины на полу срабатывают при нашем приближении. Можно либо обойти их, либо заставить взорваться, подойдя к мине поближе и затем быстро отбежав.

Увернитесь от двух охранников при старте. Бегите направо. Рядом со ступеньками возьмите здоровье. Возвращайтесь обратно к старту, к ступенькам и бегите налево по коридору (не поднимаясь по лестнице). Под мостом не наступите на мину. В конце коридора нажмите кнопку справа на стене. Подберите тесачок на полу.

Снова возвращайтесь к ступенькам у старта и идите в лабиринт. После поворота идите в первый выход. Возьмите пистолет на полу и дальше увидите башню. За башней возьмите **Katana**. Идите к передней части башни, туда, где горят зеленые огни, и становитесь на телепорт. Вы переместитесь на верх башни, на площадку с охранником. Быстро «выключите» охранника, заберите базуку и патроны для ружья. Мониторы по краям башни показывают различные зоны на уровне. Возвращайтесь телепортером обратно и снова бегите в лабиринт. Увидите ступеньки, которые ведут в коридор с вращающимися мечами, в конце которого лежит ключ **Chakti**. Возьмите его и возвращайтесь.

После второго выхода из лабиринта вы попадаете в коридор в форме спирали, в котором лежит мина. В конце вы сможете взять пачку ракет и первый из **lodestones** ключей. Возвращайтесь тем же путем и бегите в последний из выходов лабиринта. Увидите ступеньки, которые ведут к сломанному мосту. Прыгайте через сломанную часть моста. Под ним лежит мина, одно неосторожное движение при прыжке — и она взорвется. Перепрыгнув, возьмите базуку, прежде чем идти дальше. Справа вас ждет летающая пушка. Возьмите патроны для пистолета в конце платформы. Спускайтесь вниз по лестнице за пушкой и бегите в противоположный конец комнаты. В этом месте стены стреляют. Либо уничтожьте их из базуки, либо увернитесь. Бегите в проем в стене, а затем — быстро вперед, уворачиваясь от летающей пушки за углом.

Увидите большие ступеньки, которые ведут к клетке с первым противником, **Ангелом**. В комнате, кроме него, есть два охранника. Расстреляйте их из пистолета. После того, как труп Ангела свалится на землю, откроется клетка со вторым **ключом** — возьмите его. За колоннами, в дальней части помещения, возьмите здоровье. На колонне нажмите кнопку, которая откроет **двойные двери** — выход из комнаты.

Идите через дверь, затем будет лестничный пролет и комната. Увидите **Ниндзя**. Поверните налево и бегите до конца комнаты, пока не увидите ящик с **ружьем** на нем. Берите ружье, и после некоторого количества выстрелов **Ниндзя** распадается надвое: **красного Ниндзя** и прозрачное **привидение-Ниндзя**. Привидение нельзя убить, но оно снова обретет плоть через некоторое время. Когда смертное порождение **Ниндзя** будет убито, опустится колонна с третьим **ключом**. Рядом с ящиком, на котором лежало ружье, есть кнопка на стене, которая открывает **вторую дверь** — выход из комнаты. Там же можно взять патроны.

Поднимайтесь по ступенькам и идите по дорожке, до двери. Бегите через мост и увидите башню. У подножия

башни разместите три ключа, которые вы уже собрали. Спрыгивайте с платформы рядом с мостом и бегите налево. Направо увидите коридор с несколькими пушками в стенах. Вам надо попасть в комнату с клетками. Слева от центральной клетки увидите маленькую колонну со здоровьем и кнопку, которая выключит пушки в стенах коридора рядом с мостом. С другой стороны клетки увидите очередного врага — **Насекомое (Insect)**. Оно вырвется из клетки и начнет в вас стрелять кислотой. **Наклоняйтесь** — и вас не заденет. После победы над насекомым возьмите четвертый ключ из клетки. Возвращайтесь к мосту, к отключенным пушкам, и дергайте за рычаг в арке. Это отключит устройство разложения на молекулы на выходе из зоны. Возвращайтесь в комнату с клетками и бегите дальше, пока не увидите длинный узкий коридор. Возьмите базуку и издали уничтожьте **летающую пушку** в конце. Ближе к концу коридора в полу увидите три отметки, которые выдают расположение огненных пушек в стенах. Медленно подходите к отметке, ждите, пока пламя не успокоится, и идите дальше. Еще две ловушки и — коридор пройден. Возьмите ружье на полу и спускайтесь в арку по ступенькам. Возьмите патроны для пистолета и нажмите кнопку на стене.

Дальше увидите комнату с озерцом в центре. Вода в озере вредна для здоровья, поэтому в нем живет **скелет**. Пересеките мост, и скелет не замедлит показаться на другом конце. Расстреляйте его из ружья. Жижка болота восстанавливает скелету силы, поэтому не дайте ему добежать до воды. После смерти скелета возьмите его **ключ**, пятый по счету, и идите к ступенькам, ведущим наверх. По пути возьмите здоровье.

Возьмите базуку и со ступенек расстреляйте **летающую пушку** вдалеке. Бегите по проходу и в конце, у ступенек, возьмите снаряды для базуки. Тут же дерните за рычаг — он откроет другую дверь в комнату **Ниндзя**. Возвращайтесь и поднимайтесь по ступенькам — увидите **Киборга**. Стреляйте в Киборга из базуки — его рука будет в конце концов повреждена. После этого дальнейшие выстрелы не принесут ему никакого вреда. Подождите, пока он снова не восстановит силы, и добейте его. По арене рядом разбросаны здоровье, патроны для ружья и ракеты. Когда **Киборг** будет уничтожен, заработает телепорт в комнате **Ниндзя**. Также откроется клетка с **ключом** Киборга (шестой ключ), но его пока нельзя будет взять. Поднимайтесь по ступенькам в дальнем конце арены Киборга (**осторожно**, увидите **мину**), бегите в комнату с **Ниндзя** и становитесь на телепорт.

Вы очутитесь на арене, которая отделена от вышки забором. Бегите вперед и поднимайтесь по ступенькам,

которые приведут на узкую тропинку. Перепрыгните через плиту демомолекуляции (вы ее отключили) и бегите дальше, пока не увидите **вращающийся меч**. В тот момент, когда меч находится в нижнем положении, прыгайте. Колонна, на которую вы прыгаете, стреляет плазменными шариками — при первом же попадании вас ждет смерть. Продвигайтесь вокруг колонны и прыгайте на платформу на противоположном конце, уворачиваясь от вращающегося меча. Бегите по тропинке, после которой надо будет прыгнуть и подняться на два пролета ступенек. В последней секции, уворачиваясь от плазменных шариков, перепрыгните через вторую демомолекуляризирующую плиту.

В конце тропинки снова увидите **платформу Киборга**. Теперь его ключ можно будет взять. Нажмите на кнопку, которая отключит **электрические ловушки** на круглых колоннах-островках за ареной Киборга, по пути в комнату с **Ниндзя**. Прыгайте вниз и бегите к колоннам-островкам. Прыгайте по ним до конца и берите **Chakta** у умирающего **Tycho**. Снова бегите в комнату **Ниндзя**, идите в другую дверь, затем вверх и переходите через мост, он ведет к знакомой башне. Поместите оставшиеся **три ключа** в ее основание. Лифт поднимет вас наверх. Там сразитесь с последним из противников, **Blade**. К этому моменту у вас не будет никакого оружия, придется драться голыми руками. После победы над ним выберите **Chakta** из **Inventory**, и уровень закончится (**Chakti** — фальшивый ключ).

Уровень 2: The Works Domain



Эпоха Ренессанса в извращенной форме — вот что представляет собой этот уровень. Причудливые сочетания западной и восточной архитектуры только усиливают это впечатление. Здесь преобладает стиль Дали и живет **алхимик — Профессор**.

Персонажи



Профессор Cagliari — ученый, алхимик и библиотечар в одном лице. Он понимает, что **Баронесса** является порождением зла, но не может противостоять ей в одиночку.



Aligheri, принц-любовник — трусливое существо, полностью подконтрольное **Баронессе**. В

бою предпочитает ретироваться, но если это невозможно, ищет другие способы схитрить.



Баронесса Астарот — пригласите поближе и вы увидите настоящую сущность этой когда-то

прекрасной женщины. Занятия алхимией не довели ее до добра, зато она вошла в контакт со **Смертью о двух ногах** и получила полный контроль над этим миром, слегка трансформировавшись, и стала походить на саму Смерть.

Вода на площади и в канализации смертельна, не падайте туда. Смертельна не только для вас одного.

Нельзя закончить уровень, если Профессор умрет. Профессор не будет помогать вам, пока вы не сможете Кеплеру.

Старайтесь постоянно двигаться в библиотеке и тюрьме — так крысам и летучим мышам будет труднее вас укусить. В хрустальном дворце держитесь подальше от растений, старайтесь убежать, пока они не начали двигаться.

Головоломка в астролябии (лаборатория алхимика) не будет работать, пока вы не сломаете плиту и не расположите там лунный камень.

Не нападайте на Казан. Это бесполезно.

Старт

Вы начинаете проснувшись на платформе с астролябией. Возьмите **flint** раск рядом, поднимайтесь и обойдите площадь — увидите, как **любовник** и **Козимо** нападают на **Кеплера**. Отбейте их атаку — принц уронит зеркало и убежит в Бальный Зал.

Если же вы позволите избить Кеплера, игра не закончится, но **Профессор** не будет вам помогать. Если вы попытаетесь войти в **Бальный Зал** до того, как закончится драка, то встретите **Баронессу**, она даст вам арбалет и попросит убить Профессора.

Как только принц скроется в Бальном Зале, убейте **Козимо** и поговорите с **Кеплером**. Он даст вам **Old Thought Stone**. По пути в Бальный Зал поднимите **зеркало** принца.

Бальный Зал

После **разговора** с Баронессой и ее любовником вы сможете либо идти дальше, либо **выйти** (см. ниже). Если вы надумали идти дальше, то приготовьтесь ко встрече со **стражниками-рогачами**. Их нельзя победить, но в левой стене есть **секретный проход** (его открывает **рычаг** напротив). Если вы не успеете туда, прежде чем охранники доберутся до вас, то принц посадит вас в **тюрьму**. Секретный проход ведет к **канализации** (см. ниже).

Тюрьма и канализация

Как только вы проснетесь в тюрьме,

вас навестит принц, но быстро уйдет. Для того, чтобы выбраться из тюрьмы, вам нужно выдернуть **прут из решетки** и использовать его на **двери**. Здесь вы также найдете немного здоровья. Избегайте **крыс**, их нельзя убить.

Держитесь вдоль стены, уворачиваясь от **щупалец**, обитающих в канализации. На одном конце канализации находится плита, **воспроизводящая звук**, который понадобится потом при решении головоломки. Для того, чтобы **выйти** из канализации, надо пройти через арку с рисунками по бокам. **Рисунки** желательно запомнить, это нужно для того, чтобы включить телепортер в башне **Профессора**. Пройдя через арку, вы снова окажетесь на площади.

Секретный проход из Бального Зала также ведет в канализацию. Тюрьма и проход открываются только изнутри.

Площадь, часть 1

Если вы сразу вышли из Бального Зала обратно на площадь, то исследуйте теперь **тоннель** канализации, слева от башни Профессора. Для того, чтобы пройти **электрическое поле** перед мостиком к Профессору, наступите на него один раз, и, **пока** поле перезаряжается, быстро пробегите его. Оказавшись в канализации, сделайте то, что положено (нет, не это! А то, что было описано чуть выше, в частности, запомните **рисунки** по бокам арки).

Теперь идите к основанию башни Профессора и **установите рычаги** правильным образом. Рисунки на рычагах должны соответствовать тем, что вы видели в канализации. **Дверь башни откроется** — входите и телепортируетесь на ее верх.

Башня Профессора, часть 1

Если вы помогли Кеплеру, Профессор поприветствует вас, в противном случае у него в руке будет **мушкет** и, начиная с этого места, он не будет с вами сотрудничать. Если вы попытаетесь его заставить, то он убьет вас. Подойдите к Профессору и отдайте ему **Old Thought Stone**. Он обменяет его вам на **New Thought Stone**. Он также расскажет вам о заклятье уровня и легендарном **механизме Жонглера (Juggler Mechanism)** в статуэтке жонглера, при помощи которого вы сможете восстановить гармонию миров и вернуться к себе домой. Затем он попросит сходить в **библиотеку** и принести ему **кристалл**, в котором заключен **архив** утраченной информации. Возвращайтесь обратно **телепортером**.

Площадь, часть 2

Бегите через площадь к **Хрустальному Дворцу** и входите. Внутри увидите **Молот**, **здоровье** и **пачку стрел** для арбалета, который лежит здесь же рядом, если вам еще не дала его Баронесса ранее.

Хрустальный дворец, часть 1

Идите вперед и исследуйте статую в центре, в которой есть отверстие с

изображением гитары **Death's Head**. В левой части дворца, внизу, лежит **меч**. В верхней части вы найдете **flintlock** и **здоровье**. Вернитесь к тому месту, где вы вошли во дворец, и теперь идите вправо. Вы встретите Казан, которая попросит вас найти ей **свиток**. Выходите из здания.

Площадь, часть 3

Отдайте **New Thought Stone** Кеплеру. С этого момента Кеплер сможет разъяснять вам назначение некоторых предметов, которые вы ему будете показывать. Пересеките мост и идите к музею. Увидите охранника. Правило гласит: «лишь не ищущий тщеславия войдет сюда». Возьмите **зеркало** и идите к дверям, держа его перед собой. Охранник станет стрелять в вас, но зеркало будет отражать выстрелы, и они попадут в **колокол**. После **третьего** попадания двери откроются. Справа от музея лежит **здоровье**. Входите.

Музей и библиотека

Как только вы войдете, двери закроются, и Дуброк окажется в западне. Найдите **кинолентку**, **топор** и **здоровье**. Вставьте ролик с пленкой в **кинопроектор** в задней части музея — при этом игрушки оживут. Уложите обеих и возьмите **заводной ключ** из спины черно-белой игрушки. Вставьте ключ в кинопроектор и вы увидите **видеофрагмент** композиции «Radio Ga Ga», в котором содержится **ключ к решению головоломки** с часами в задней части музея. Последнее время, которое показывают часы в видеоролике, и есть **решение**. Идите к часам вверх по лестнице и, используя рычаги, установите время **3:40**, после этого циферблат часов откроется.

Залезайте в дыру и вы окажетесь в **секретной библиотеке**. Дверь за вами закроется — вы снова в ловушке. В левой и правой комнатах возьмите **Scimitar** (сабля) и **Scythe** (коса). В задней части библиотеки возьмите **кристалл**. Остерегайтесь **летучих мышей** — их нельзя убить. Как только вы возьмете кристалл, оживет стражник, которого надо одолеть, чтобы выйти. Используйте пистолет, железный прут или меч. Когда стражник будет повержен, двери в музей снова **откроются**. Выходите из здания.

Площадь, часть 4

Вас встретят Козимо и Лоренцо. Убегите от них в башню Профессора.

Башня Профессора, часть 2

Отдайте Профессору **кристалл** и просмотрите **видеофрагмент**. В нем содержится объяснение того, как закончить игру, используя гитару **Death's Head** в Хрустальном Дворце. Профессор еще немного поговорит — выслушайте и возвращайтесь на площадь и идите в **Хрустальный Дворец**.

Хрустальный Дворец, часть 2

Идите в дальнюю часть здания и поищите пластину **tarot**. Выберите **косу** и

вставьте ее в **дырку**. Плита станет опускаться, и вы увидите свиток на ней. Возьмите **свиток** и обменяйте его у Казан на **Лунный Камень**, который нужен для того, чтобы решить головоломку астрологии. Возвращайтесь на площадь.

Площадь, часть 5

Поместите Лунный Камень на плиту, помеченную римским «I», в углу площади вы услышите тот же звук, что издавала плита в канализации. Идите в канализацию и надавите на эту плиту там — она сломается, и под ней вы увидите **зашифрованную головоломку**. Решением головоломки является **XIII** (ключ к разгадке в первой строке: **X**, т.е. перечеркнут, **I** — нет). Возвращайтесь на площадь и нажмите **кнопки** на плитах в этом порядке: **XIII**. После этого астрология заработает, и вы увидите **сердце**. Идите в Бальный Зал.

Бальный Зал, часть 2

Теперь, когда у вас есть **сердце любовника**, вы сможете покататься с Баронессой. Но, для начала, разберитесь с самим любовником, Алигери. Он вооружен рапирой и может делать опасные выпады, поэтому лучшим оружием против него будет **flintlock** или **арбалет**. После того, как он сласется, убейте его или отпустите с позором — это не важно. Теперь дверь в спальню будет **незаперта** и в этот коридор можно будет войти. Перед этим соберите все возможные порции **здоровья**, иначе вам придется туго (назад уже не вернуться).

Спальня

В конце коридора положите сердце в **устройство**, блокирующее дверь. За дверью вас ожидает сама Баронесса. Когда она будет покидать комнату, вы сможете разглядеть очертания ее реального облика — **Смерти о двух ногах**. Справа от кровати, со стены, возьмите гитару **Death's Head**. После этого Баронесса вернется, и вам нужно будет быстро бежать к **зеркалу**, в дальней от кровати стороне. Зеркало телепортирует вас в **Хрустальный Дворец**.

Хрустальный Дворец, часть 3

Идите вперед, и Баронесса последует за вами. Двери и паз в статуе **Death's Head** закроются. Вам придется одержать верх над Баронессой — после этого двери снова откроются. Поместите гитару в паз в статуе, и уровень закончится. Профессор даст вам первую часть ключа **Juggler** (жонглера), который вам понадобится собрать в дальнейшем в игре.

Уровень 3: Theatre Domain

Когда-то известнейший и уважаемый **Театр**, переживающий сейчас упадок из-за козней **Смерти о двух ногах**. Вся атмосфера вокруг прони-



зана старыми песнями, музыкой и об-
ладает целебными свойствами для
душ обитателей.

Персонажи



Лерой Браун — из-
вестнейший иллю-
зионист, заключен-
ный **Mestopholies** в
свой же собственный
волшебный ящик. **Лерой** заброшен в
пещеру (**crypt**) и не может помешать
планам **Ока** уничтожить зачатки твор-
чества в этом мире. Если удастся осво-
бодить Лероя, в мир вернется свобода
и творчество.



Mestopholies —
второе из воплоще-
ний **Смерти о двух**
ногах. Его фальши-
вый, вечно открытый
«бдящий» глаз наводит ужас на окру-
жающих. Кроме того, он позаимство-
вал часть возможностей и знает фоку-
сы иллюзиониста **Лероя**.



Фаренгейт — в
прошлом главный
Жонглер, но сейчас
от него осталась
лишь тень. Потерял са-
моуважение и ничем не может проти-
востоять **Mestopholies**.



Зомби — эти сущес-
тва полностью под-
чиняются **Mesto-**
pholies. Они же со-
ставляют его аудито-
рий, кто же еще станет смотреть фо-
кусы сумасшедшего иллюзиониста.

Не входите в раздевалку в правом
крыле Auditorium до тех пор, пока
не возьмете призму в другой разде-
валке. Исследуйте нишу в раздевал-
ке левого крыла, чтобы получить
представление о том, каким обра-
зом должна быть размещена при-
зма.

Shakeman боится только **eagle's**
talon.

Старайтесь не стоять на месте в
центре auditorium, пока **Mestopho-**
lies будет осыпая вас смертонос-
ной магией. Есть небольшая зона в
раздевалке правого крыла, рядом с
корзиной, где магия **Mestopholies**
вас не достанет.

Возьмите Молот до того, как вклю-
чите механизм в голове **Janus**.

Зомби убиваются на лету сталкива-
нием с платформы. То, что у **Зомби**
было в руках, оказывается на полу.

Оркестр будет играть только тогда,
когда все, что нужно для появления
Лероя, будет сделано.

Волшебные цепи в фойе можно
сломать только при помощи **pole**.

Старт

Дубок оказывается в фойе. Вверх по
лестнице, и вы найдете **здоровье**. Две-
ри, ведущие в комнаты по сторонам,
заперты заклинанием, и если попы-
таться открыть их — это нанесет вред

здоровью. Выходите через основные
двери и окажетесь в **auditorium**.
Mestopholies заколдует Дуброка, и
невидимая сила перетащит вас к **crypt**
рядом с **дверью-ловушкой**.

Crypt, часть 1

После того, как голова **Mestopholies**
закончит говорить, вы сможете спо-
койно исследовать комнату. Идите к
декорациям (**prop**) и возьмите **ключ**
для головы **Janus**. При этом на вас на-
падут два **Зомби**. Возвращайтесь к на-
чалу **crypt** и подойдите к двум короб-
кам. Одна лежит на боку, а на ней —
барабанная палочка, которую надо
взять. Пересеките комнату и возьмите
предохранитель (fuse) со стола. Воз-
вращайтесь в центр **crypt**, к четырем
рычагам, и дергайте за **любой** из них.
Появится привидение **Banquo**, с кото-
рым вам надо будет сразиться.

Возвращайтесь к рычагам и **дергайте**
их в порядке возрастания «высоты»
нот. При каждом следующем правиль-
но нажатом рычаге вы услышите на од-
ну ноту больше в проигрываемой по-
следовательности. Когда все **четыре**
рычага будут нажаты в правильной
последовательности, **телепортёр за-**
работает, и вы увидите видео-ролик
Queen «A Kind of Magic». Также мас-
ка **cherub** упадет на пол.

Идите в противоположную от телепор-
тера сторону и увидите экран со стати-
ческой картинкой. При помощи этого
экрана Дуброк сможет увидеть, что в
данный момент происходит на сцене.
Подойдите к коробке в дальней части
crypt и попытайтесь использовать
ее — вы услышите голос пленного Ле-
роя. Попытка нажать рычаг за короб-
кой ни к чему сейчас не приведет.
Возьмите **masky cherub** и возвращай-
тесь в телепортёр.

Auditorium, часть 1

Вы окажетесь в левом крыле **Audito-**
rium. Вернуться назад в **crypt** можно
будет этим же телепортёром, но не че-
рез дверь-ловушку, которую вы видели
в начале уровня — она контролирует-
ся **Mestopholies**. Возьмите **здоровье**
справа от телепортёра и идите к **Фа-**
ренгейту. Он расскажет вам о своем
обещании, когда вы подойдете бли-
зко. Если вы слишком долго будете его
толкать, силы покинут его прямо на
сцене. Идите через двери в дальнем
конце крыла и окажетесь в **раздевал-**
ке А.

Раздевалка А

Возьмите **Молот** на полу, рядом с
прожекторами на сцене. Идите в нишу
слева и запомните, каким образом
расположена призма по отношению к
двери. Теперь к механизму в другой
нише и поместите туда **голову Janus**.
Возвращайтесь к рычагам и дергайте
правый до тех пор, пока **черное лицо**
не окажется справа, затем дергайте
левый рычаг. Теперь ниша открыта,
и **призму** можно взять. Снова появит-
ся голова **Mestopholies** и закроет
двери. После этого на вас набросятся
пауки. Бегите к двери и **проламы-**
вайте ее молотом. Выходите из ком-
наты.

Auditorium, часть 2

Двигаясь за сценой, бегите к другому
крылу. На пути туда вам встретится
sawn lady, которая расскажет свою ис-
торию, если вы подойдете. На стене
напротив увидите надгробие. Расколи-
те его **молотом** и возьмите **черепуш-**
ку. Продолжайте двигаться по направ-
лению к другому крылу, откройте
дверь во **вторую раздевалку** и войди-
те туда.

Раздевалка В

Как только вы войдете, появится
Mestopholies, закроет двери и вызо-
вет **Shakeman**. Быстро увернитесь и
бегите к зеркалу в задней части комна-
ты. Используйте **призму** и расположи-
те ее так, как это было сделано в пер-
вой раздевалке (горизонтальная ли-
ния). Если призма установлена пра-
вильно, вы увидите еще один фраг-
мент творчества **Queen**, а затем через
зеркало в комнату попадет **eagle's**
talon. Скорей берите его и используйте
против **Shakeman**. Как только вы с
ним разделаетесь, **Mestopholies** сно-
ва начнет говорить. Пока он говорит,
бегите к корзине и становитесь на
нее — там вас не достанет его **магия**.
Eagle's talon будет уничтожен при
последней атаке на **Shakeman**. Возь-
мите **piano roll** в открывшейся **нише** и
прыгайте с разбега в кабинет-разде-
валку слева. В кабинете возьмите **сog**.
Одна из запертых дверей сорвана с пе-
тель магией **Mestopholies**, так что вы
сможете выйти через нее.

Auditorium, часть 3

Снова окажетесь в **Auditorium**. Идите
вперед и, при первой возможности,
поворачивайте налево. Впереди лес-
ничный пролет, сразу за ним — **здо-**
ровье. Все время, пока вы находитесь
за **сценой**, нужно двигаться, иначе до
вас доберутся магические заклинания
Mestopholies. Держитесь подальше от
центра сцены (там лежит **ковёр**) — си-
ла магии **Mestopholies** здесь возрастает.
Бегите в основное крыло **audito-**
rium, поднимайтесь и входите в фойе
через **двойные двери**.

Фойе

Подойдите к **зеленой колонне с**
изображением cherub и используйте
маску **cherub** на чистой стороне ко-
лонны. Когда появится шляпа Лероя, —
возьмите ее. У статуи скелета исполь-
зуйте **черепушку**. При этом появится
Газовый Демон, и из руки скелета вы-
валится **pole**. Если действовать быстро,
то можно схватить **pole** и использовать
его против Демона. Используя **pole**,
откройте обе двери, запертые волшеб-
ными заклятиями, и расправьтесь со
скелетами. Возьмите **предохрани-**
тель и линзу из этих боковых коридо-
ров и покиньте фойе через любую из
трех дверей.

Auditorium, часть 4

Бегите к левой части сцены и увидите
веревочный лифт. Он поднимет вас
на летающую платформу.

Летающая платформа

Поборите первого **Зомби** и летите на

противоположную сторону, уворачиваясь от качающихся мешков с песком. Упасть вниз — верная смерть. Вам попадется Зомби — расправьтесь с ним и возьмите **juggling club**. Возьмите **предохранитель** и поместите **линзу** в **прожектор** сцены. Дерните за **рычаг**, и освещение сцены заработает (необходимо для появления Лероя). Если вы уже подняли ящик с Лероем на сцену до этого, то увидите в этом месте несколько другую цепочку событий. Возвращайтесь на землю тем же путем.

Auditorium, часть 5

Бегите за сцену и в левое крыло. Отдайте **Фаренгейту juggling club** и вставьте в телепорт.

Crypt, часть 2

Поместите шляпу на коробку Лероя и возьмите песенник. Положите **сog** в механизм подъемника за коробкой и дерните за рычаг. Как только коробка с Лероем поднимется на сцену, возвращайтесь обратно через **телепорт**.

Финал

Бегите на сцену, через основное крыло **auditorium**, затем вниз, в оркестровую яму перед сценой. Положите **piano roll** в пианино, **песенник** — на подставку для нот, а **барабанную палочку** — на барабан в углу, напротив пианино. Теперь оркестр в сборе — основное **условие** для появления Лероя. Бегите в верхнюю часть **auditorium**, в зону прямо над главными дверями в фойе. Вставьте все предохранители в распределительный щит и дерните за **рычаг** — теперь к сцене подведено электричество. Лерой и Казан освободятся, а **Mestopholies** будет повержен. Уровень закончится, и Лерой отдаст Дуброку вторую часть **жонглерского ключа (juggler key)**, элемент «Земли», и тот телепортируется на следующий уровень.

Уровень 4: Innuendo



Цирковой мир воображения, которое **Око** пыталось запереть так далеко, как только можно, поскольку обладает огромным творческим потенциалом, который представляет угрозу самому существованию **Ока**.

Персонажи



Iron Man МакГрю — цирковой силач, обладает огромной силой, но его символ, ключ к его силе, без которого он ничего не может сделать, украден **Ring Master**.



Singed Man — прячется внутри огромной цирковой пушки. Бывший пилот первой

мировой, разбивший свой самолет и обгоревший, но так и не сумевший отказать от «полетов».



Факир — йог, который может спать на гвоздях. У этого человека, обладающего потрясающей выдержкой, находится второй важный ключ.



Хесиона — одинокая русалка, посаженная **Ring Master** в огромный аквариум. Голодает и скушает по своему любовнику, ныряльщику Теламону.



Клоуны — кучка жалких людей, мечтающих стать когда-нибудь такими, как сам **Ring Master**, и поэтому стремящихся выполнить любую его прихоть. Особое удовольствие получают от унижения любого, кто попадает на их пути.

Используя орган, можно изменить музыкальный фон в цирке.

Избегайте воздушных шаров по сторонам шатра.

На карусели не подходите к лошадям, пока они двигаются — вы потеряете много энергии.

Можно узнать назначение различных предметов, показав их **Магритте** или **Казан**.

Не атакуйте **Ring Master** в цирке — он вызовет клоунов на подмогу.

Не трогайте таракана, пока не решите головоломку, иначе он обрызгает вас кислотой.

До тех пор, пока вы не убедитесь, что Хумунго вам доверяет, не берите меч у его ног — он будет страшно пинаться. То же произойдет, если вы попытаетесь завоевать его доверие, дав ему не тот предмет, который он просит.

Не рекомендуется драться с **Монгольфьером** врукопашную.

Iron Man падет после трех сильных ударов, внимательно следите за его здоровьем.

Кидайте шары в тире в той последовательности, в какой указывают головы клоунов. В каждую голову на следующем стенде нужно попасть 2 раза, чтобы сбить ее с пьедестала.

Вы сможете забраться на самый верх (вышка **big top**) только после того, как найдете третью часть **ключа Juggler**.

Внимательно выслушайте то, что вам скажет **Казан** — это поможет вам определить последовательность, в которой ключи должны быть установлены. Для того, чтобы получить еще одну подсказку, покажите знак **power** ныряльщику Теламону. Не верьте ничему, что говорят другие персонажи. Если вы ошибетесь несколько раз — **Казан** будет неприятности, а ваш главный противник — машина **The Eye** — выиграет.

Цирк

Уровень начинается у входа в цирк. Развернитесь и вы увидите **здоровье** за деревом. Идите к вышке **big top** и поверните налево. Надо двигаться по **часовой стрелке** вокруг цирка. В первой палатке слева увидите **Магритту**.

Подойдите к столу после того, как **Магритта** попросит вас это сделать, и выслушайте ее историю. После этого вы сможете исследовать мраморную руку, доску **ouija** и подставку для **Хрустального Шара**. Сам Хрустальный Шар и будет первым предметом, который вам надо принести **Магритте**.

Выходите из палатки и продолжайте двигаться по **часовой стрелке** вокруг цирка. Пройдете аттракцион-колесо (заводится, если нажать на рычаг рядом). В результате на колесе выпадает некоторое поле. **Поле Смерть** выпадает, только если положить на землю перед колесом **Маску Смерти**.

Обойдите шатер **Монгольфьера**, увидите **Хесиону** и поговорите с ней. Дальше увидите **Казан**, которая будет при каждой новой встрече говорить вам что-то новое. Она также даст вам **кристалл** для тараканьей загадки, но не того веса, который вам нужен. Второй элемент для этой головоломки, свинцовый брусок (**lead block**), лежит сразу за **Казан**, за **органом**. **Казан** нужно отдать предмет, который позволит ей попасть на вышку (**big top**).

Идите дальше вокруг цирка и увидите тир. Возьмите арбалет, стрелы, и игра начнется. Выстрелите все 5 **стрел** в том порядке, в каком расположены головы клоунов за мишенями. После этого вы выиграете пачку шаров. Супер-призом в этой игре является медвежонок **Алли** — его нельзя выиграть, используя обычные стрелы. Если в какой-то момент у вас закончатся шары — их **всегда** можно снова выиграть в тире. В конце тропинки (справа от тира) лежит **здоровье**.

Идите дальше и увидите палатку **Iron Man МакГрю**. Для того, чтобы победить его, вам нужно нанести три сильных удара (лучше те, что в полете). Так вы сможете выиграть **Маску Смерти**, **Лиру**. Маску можно использовать в аттракционе-колесе, а **Лиру** отнесите **Казан** и возьмите **Золотой Брусок**.

За палаткой МакГрю увидите **палатку-череподавку (cranium cracker)**. Стоя на отметке с белым крестом, выберите шар из **Inventory**. В **каждую** из голов нужно попасть шаром два раза. Всего у вас 12 шаров. Когда шары кончатся, все головы будут установлены в первоначальное положение. Если же вы сумели сбить **три** головы, то в центре поля появится Хрустальный Шар — возьмите его.

Идите к тараканам. Положите **Золотой Брусок** на весы и когда таракан «вырастет», возьмите его шелуху.

Возвращайтесь к **Магритте** и отдайте ей **Хрустальный Шар**. Она поговорит с вами и покажет видео-ролик. После этого она попросит вас принести ей **книгу Судеб**.

Бегите к слону Хумунго и покормите его **тараканьей шелухой**. Как только он поднимет ногу — берите меч. Зарубите Монгольфьера. Когда тот распался на мелкие кусочки, вы сможете взять **Золотую Стрелу** из метронома.

Отнесите Золотую Стрелу в тир и используйте ее в том месте, где вы брали **обычные стрелы**. Когда выиграете медведя Атти — возьмите его и отнесите к МакГрю. Медведь придаст силы МакГрю, и тот освободится от своих гирь — и вам кусочек достанется.

Идите в **палатку Силача** рядом с МакГрю и используйте сломанную гирю перед наковальней с молотом. Зазвонит колокол, и вы выиграете рыбу. Если же до этого вы уже били молотом по столу, то единственным призом, который вы сможете выиграть, будет **бутылочка с ядом**. Если из нее выпить — здоровье Дуброка уменьшится.



Отнесите рыбу Хесионе. Встаньте перед стеклянной стенкой и используйте **рыбу** — Дуброк выбросит ее в воду. После того, как Хесиона приготавливает рыбу, она даст вам знак мощи (**power sign**) и попросит показать его своему любовнику. Если вы отдали Магритте Хрустальный Шар, а Хесионе — рыбу, то появится **Клоун**. Отдайте ему и возьмите его **riding crop**.

Идите к карусели и используйте **riding crop**. Когда лошади остановятся, вы сможете взять **книгу Судеб** в центре. Сразу за каруселью увидите **здоровье**.

Отнесите **книгу** Магритте, и она даст вам коробку, чтобы вы отдали ее Электро. Она расскажет, что Казан, используя вашу **Лиру**, отвлекла **Ring Master** и пробралась на вышку (**big top**).

Отнесите **коробку** Электро. Если вы положите ее перед его руками, то он перезарядится и даст вам **третью часть ключа Juggler**. Покажите ключ **Ring Master**, и он разрешит вам подняться на вышку.

Выслушайте **Ring Master** и идите в каждое из помещений, сопрягающихся с центральной комнатой. Возьмите ключ с пола. Каждый из кружков означает отдельный элемент: вода (**ныряльщик**), земля (**факир**), воздух (**Mad Hatter**), огонь (**Singed Man**). Показав знак power ныряльщику Теламону, вы узнаете, что его элемент (**вода**) должен следовать первым.

Подберите ключи к пронумерованным отверстиям перед **iron maiden** и разместите их в соответствующем порядке. Если первая попытка будет неудачной, то Казан подскажет вам разгадку. Правильный порядок ключей следующий: вода, земля, воздух, огонь. Если вы совершите несколько неудачных попыток — игра закончится. После каждой попытки ключи возвращаются в исходные положения.

Как только вы решите головоломку, на Дуброка набросится **Ring Master**. Когда тот будет убит, Казан освободится из **iron maiden** и даст Дуброку **последнюю часть ключа Juggler**. Вставьте

собранный **ключ Juggler** в гнездо под маленькой фигуркой жонглера (в том месте, где начался уровень). **Ring Master** превратится в **Смерть о двух ногах**, убьет Казан и скроется за дверью выхода с уровня. Идите за ней.

Уровень 5: The Final Domain

Сердце Сети — вот, что это за мир. Продравшись через 4 предыдущих мира, вы, наконец, почти у цели — резиденции **Ока**. На этом уровне решается судьба миров.

Персонажи



Дуброк — герой и анти-герой, обладающий силой, выдержкой и сноровкой. Будучи зрителем на службе у **Ока**, был одним из лучших. От него теперь зависит, обретут ли свободу эти такие непохожие миры.



Смерть о двух ногах — живое воплощение дьявольской силы **Ока**. Обладает огромной властью и полномочиями, следит и подавляет любые проявления непокорности к Оку. Только в этом мире **Смерть**, наконец, выступит в своем реальном облике.

Держитесь подальше от синего тумана в коридоре. Берегитесь мин.

С роботами (electric drone, homing droid) можно бороться только при помощи **insulated pole**.

Выключатель в лабиринте с телепортерами переключает место назначения одного из них, таким образом можно получить дополнительное **здоровье**.

Под куполом предстоит сразиться с несколькими обликами **Смерти**.

После ролика идите вперед и увидите машину **The Eye**. Появятся **Робот** и **Смерть**. Немедленно убегайте.

После первого пролета коридора бегите вверх — робот не сможет забраться. Возьмите **insulated stick** на полу между двумя электрическими полями. Если бежать вниз, то робот будет по-прежнему следовать за вами. На нижнем пути, примерно на середине, рядом с телепортером, лежит **здоровье**. В полу обоих участков вмонтированы электрические поля — их нужно перепрыгивать. Кроме того, вы встретитесь с минами. Если робот придет к концу своего участка раньше, чем это сделает Дуброк, придется расправиться с роботом при помощи **insulated stick**. В конце воспользуйтесь любым из телепортеров.

Следующая секция ведет к **генератору**. Сначала вам потребуется совершить несколько прыжков. Неверный первый прыжок смертелен. Если же вы ошибетесь во время 2-го и 3-го прыжков, то придется побегать по взрывающимся под ногами плитам (темно серые).

Сразу за этой секцией, на открытом участке, расположен **Генератор**. **Смерть** даст вам очередные наставления, и

после этого Генератор заработает. Для того, чтобы выйти отсюда, вам понадобится уничтожить Генератор. Для этого нужно **убить** робота, **пропрыгать** через вспышки, испускаемые Генератором в определенной последовательности, наконец, **не попасть** на мины, его окружающие. Генератор можно разрушить, если повредить его основание со всех четырех сторон. После этого ограждения арены исчезнут, бегите вниз по коридору и воспользуйтесь любым из телепортеров.

Вы попадете в лабиринт с телепортерами. Правильный путь следующий: вперед налево, активируйте **punch pad**, назад, вперед налево, возьмите **здоровье**, назад. **Punch pad** изменяет место назначения последнего телепортера и дает возможность взять **здоровье**.

Увидите **дыру в полу** — прыгайте через нее с разбега и не касайтесь соп-растор (это смертельно). Падайте вниз.

Теперь вы на второй арене, с рукой-роботом. Снова **Смерть** заговорит, и затем включится **рука** робота. В высшей точке своей траектории рука будет стрелять. В каждом из углов арены вы увидите по **punch pad**, по бокам от центрального дисплея вы также увидите два голографических изображения. На дисплее с движущейся диагональной полоской изображено правильное **решение**. На другом отображается текущее состояние процесса деактивации. Если оба изображения совпадут — **рука-робот** будет отключена. Для этого нужно нажать поля **punch pad** в определенной последовательности (каждое из полей **punch pad** перемещает различное количество элементов), чтобы перемещаемые элементы выстроились в диагональ. Когда рука будет отключена, Дуброк сможет покинуть арену.

Через пару шагов вверх вы увидите **развилку**. Путь вниз быстрее и проще — в конце только одна **мина**. Путь по верху более сложный, но вы найдете там **здоровье**. По бокам от упаковки со **здоровьем** работают **сверла** в определенной последовательности. Вычислите эту закономерность и аккуратно продвигайтесь в моменты, когда это возможно. Оба пути вновь соединятся перед **вращающимся мечом**. Далее будет прямой участок, который приведет к следующей, последней арене.

Сразитесь с тенью **Казан, Доппельгангером**. После этого заберитесь на стену, пропрыгайте взрывающиеся **плиты** под ногами и бегите к концу коридора. Прыгайте в тот проход, где не стоит **Смерть**, и спускайтесь под купол.

Выслушав то, что скажет **The Eye**, бегите вдоль длинной платформы и спрыгивайте с нее на первую из летающих.

Сначала вы увидите **Баронессу**. Как только вы с ней сразитесь, заработает телепортер в центре. Повторите то же самое в следующих двух помещениях, сразившись с **Mestopholies** и **Ring Master**. На последней из платформ стоит **Смерть**. Когда, наконец, костяная будет повержена, **The Eye** также будет уничтожен. Бегите к последнему телепортеру — это конец игры. **СИ**

Владимир
ПРЫГИН
aka **PnArdy**

Миссии за Зергов

Миссия Восьмая:
Eye for an Eye

Задание:

1. Уничтожить все базы Протоссов.
2. Не позволить убежать Dark Templar.
3. Керриган должна выжить.

Эта миссия одна из самых сложных во всей игре. А главная сложность заключается в том, что вам придется контролировать сразу несколько участков на карте, добываясь необходимого баланса сил на своих разрозненных базах.

Итак, у вас имеется **основная база 1**, которую предполагается развить первой, **северо-западная база 2**, охраняющая один из маяков и зажатая между вражескими позициями, и **юго-западная база 3**, находящаяся в довольно опасном месте. Помимо всего прочего маленькие отряды ваших юнитов защищают несколько маяков, которые в этой миссии приобретают первостепенную стратегическую важность. Идея

заключается в том, что один из юнитов **Протоссов**, которого подозрительно знакомо зовут **Dark Templar**, попытается бежать с помощью упомянутых маяков, а этого допустить никак нельзя (смотри задание, пункт 2). Задача осложняется тем, что **Dark Templar** невидим, и засечь его можно только с помощью **Повелителей**. Следовательно, у каждого из маяков должны неустанно дежурить эти юниты. К счастью, на этом уровне у **Зергов** есть значительное стратегическое преимущество, заключающееся в мгновенном перемещении юнитов в определенные участки карты. Это единственный путь к выживанию.

Итак, **Каналами Нидуса** надлежит активно пользоваться. Как вы видите, у вас на основной базе есть несколько входов в **Канал 4**. К сожалению, заочно выяснить, куда попадет юнит, зайдя в тот или иной вход, невозможно, поэтому это придется выяснить практическим путем. Запомнив и изучив систему Каналов, можно без труда поддерживать баланс между базами, вовремя обеспе-

чивая поддержку юнитами в нужных местах. Главное, чтобы эти юниты были приготовлены заранее. Постоянные атаки будут совершаться на маяк **2**. Однако, не исключена возможность того, что **Протоссы** попытаются отбить другие маяки. Как следует действовать? Вот необходимая последовательность. Во-первых, нужно очень быстро развить основную базу. Разумеется, развить несколько колоний спор на двух других базах также рекомендуется, но для этого необходимо очень быстро добывать ресурсы. Во-вторых, необыкновенно важное значение на этом уровне приобретает разведка. Зная, куда направляются **Протоссы**, можно всегда очень быстро обеспечить поддержку с помощью **Каналов Нидуса**. В противном случае вам остается полагаться только на удачу. После того, как вы решите, что позиции у маяков хорошо укреплены и почти непробиваемы, следует заняться поиском новых источников ресурсов. Советую обратить внимание на плохо охраняемые кристаллы **5** на востоке от северо-западной базы. Быстрая и мощная атака обязательно принесет



Миссия 08

МИССИИ ЗА ЗЕРГОВ



вам успех. Упорядочив добычу кристаллов и установив относительное преимущество над **Протоссами**, начинайте атаку. Начать советую с пограничных баз, оставив основную на потом. Во время проведения всех этих операций не забывайте о своей основной цели: **охране маяков**. На этом же уровне станет доступен еще один мощный юнит: **ультралис**. Недостатков он не имеет, если не считать уязвимость с воздуха. С другой стороны, при наличии соответствующих средств советуется активнее им пользоваться. Несколько налетов **форм попечителей** и быстрая атака **ультралисков** — и вы выходите победителем.

Миссия Девятая: The Invasion of Aiur

Задание:

1. Доставить дрона к хайдариновой формации кристалла.

Как вы видите, силы противника во много раз превосходят силы вашей потенциальной армии, учитывая очень небольшое количество ресурсов. С другой стороны, целью миссии

не является полное уничтожение всех баз **Протоссов**. Все что вам нужно, это доставить одного **дрона** (любого) до маяка рядом с внушительным кристаллом 1, подождать десять минут и доставить его в целости и сохранности обратно. Однако, даже это сделать непросто. Проходить эту миссию можно двумя разными путями. Можно уничтожить все позиции **Протоссов** без исключения, захватывая все большее количество ресурсов, а можно обойтись **мини-малыми силами**, используя некоторые свои преимущества. Во втором случае обязательному уничтожению подлежат лишь база **Протоссов** голубого цвета. Действуйте по отработанной схеме: **формы попечителей** уничтожают фотонные пушки, **муталиски** охраняют воздушное пространство, **ультралиски** совершают грубые атаки в лоб при условии отсутствия оборонительных сооружений. Если все будет сделано так, как надо, то вы не должны потерять слишком много сил. Уничтожив эту базу, вы окажетесь обладателем некоторого количества **ресурсов**, ко-

торые не мешало бы начать разрабатывать. Теперь самое время решительных действий. Прежде всего, обеспечьте дрону надежную поддержку с воздуха. Для полного спокойствия также необходимы **десять-двенадцать ультралисков**. После чего смело продвигайтесь к маяку рядом с большим кристаллом. Оказавшись у кристалла, дрон немедленно исчезнет на десять минут. За это время Протоссы начнут подтягивать свои войска одновременно к маяку рядом с кристаллом и к вашей базе. Разумеется, все атаки должны быть отбиты. **Берегите юнитов**, которые находятся у кристалла, — они вам еще пригодятся на обратном пути. Ровно через десять минут появится ваш героический **дрон** с оплывшим куском кристалла в своих когтях. Теперь вам надлежит доставить его к маяку на своей базе 2. Основные проблемы начнутся именно здесь. Советую воспользоваться услугами **Повелителя**, который на своих щупальцах сможет незаметно доставить **дрона** в нужное место. После чего можно праздновать победу.

Миссия 10**Миссия Десятая:
Full Circle**

Задание: Разрушить храм Протоссов.

Сказать, что эта миссия сложная, значит, ничего не сказать. Восемьдесят процентов успеха зависит от удачи, остальные двадцать — от практических навыков, которые вы могли приобрести в предыдущих боях. Но все же несколько советов дам. Ваша **первая** цель, к которой нужно стремиться — это превосходная оборона базы. Даже не особенно важно, сколько средств вы потратите на нее. После того, как база **Зергов** превратится в неприступную крепость, следует подумывать о разумной атаке. Прежде всего, следует уничтожить тех, кто находится рядом (1 и 2). Это-то будет не особенно сложно. Ну, а потом придется идти буквально напролом. Хорошую службу на этом уровне должны сослужить формы попечителей, которые способны очень быстро выносить оборонительные сооружения **Протоссов**. Больше всего следует опасаться вражеских крейсеров, истребители которых способны за считанные секунды уничтожить очень неплохую армию. После того, как вы пробьете оборонительное кольцо Протоссов вокруг их храма, следует действовать так: мощные юниты, например, **ультралис-ки**, занимаются уничтожением храма (3, **формы попечителей** никого не подпускают к храму на пушечный выстрел, **гидралис-ки** и **муталис-ки** уничтожают воздушные мишени. После того, как вы уничтожите храм, миссия не закончится. К близлежащему маяку (4) придется доставить **дрона** с куском хайдаринового кристалла. Сама доставка под конвоем особых проблем не вызовет, но удержать в своих руках позиции вокруг разрушенного храма очень сложно. Но, в общем, ничего невозможного нет, и после того, как **дрон** окажется у маяка, вы станете окончательным победителем. Теперь ничто не мешает славным Зергам заняться вегетативным размножением плюща, который в скором времени протянется по всей Вселенной!

СИ**АКАДЕМИК**

СТРОЕНИЯ (см. схему)

1. Нектус. Базовое строение для сбора и переработки минералов и газа. Производит **Дроидов**.

2. Переработчик газа. Строится на гейзерах и служит для добычи газа.

3. Пилон. После возведения образует пси-поле для питания строений Протосов энергией. Также служит аналогом Хранилища Землян и может содержать 8 единиц юнитов. Все здания Протосов, за исключением Нектуса и Переработчика, строятся в зоне пси-поля Пилона.

4. Врата. Обеспечивают вызов и доставку наземных юнитов Протосов.

5. Кузница. Усовершенствует:
— плазма-поле всех юнитов и строений;

— броню наземных юнитов;
— силу оружия Зилотов и Архонов.

После завершения строительства появляется возможность строить **Фотонные пушки**.

6. Аккумулятор поля. Быстро восстанавливает плазма-поле всех юнитов при наличии достаточного количества энергии. Незаменим при обороне в узких местах.

7. Фотонная пушка. Незаменимая вещь при обороне. Рекомендую строить не менее двух рядом. Атакуют как наземные юниты противника, так и воздушные. Также является детектором.

8. Киберболочка. Усовершенствует:
— мощность атаки воздушных юнитов;
— броню воздушных юнитов;

— мощность и дальность оружия Пауков.

После завершения строительства Врата вызывают **Пауков**, а **Дроиды** могут строить продвинутое строение.

9. Фабрика Роботов. Производит:
— Шатлы;
— Червяков. (необходимо Обслуживание Роботов);
— Наблюдателей. (необходима Обсерватория).

10. Звездные Врата. Обеспечивают вызов и доставку **воздушных** юнитов Протосов.

11. Цитадель Адуна. Разрабатывает усиление ног для Зилотов. После возведения появляется возможность строить **Архив Хранилища**.

12. Обслуживание роботов. Усовершенствует:

— мощность атаки Скарабеев;
— максимальное кол-во Скарабеев у Червяков;
— скорость движения Шатлов.

После построения на Фабрике роботов можно строить **Червяков**.

13. Маяк Флота. После возведения Звездные Врата начинают вызывать **Носителей**. Усовершенствует:

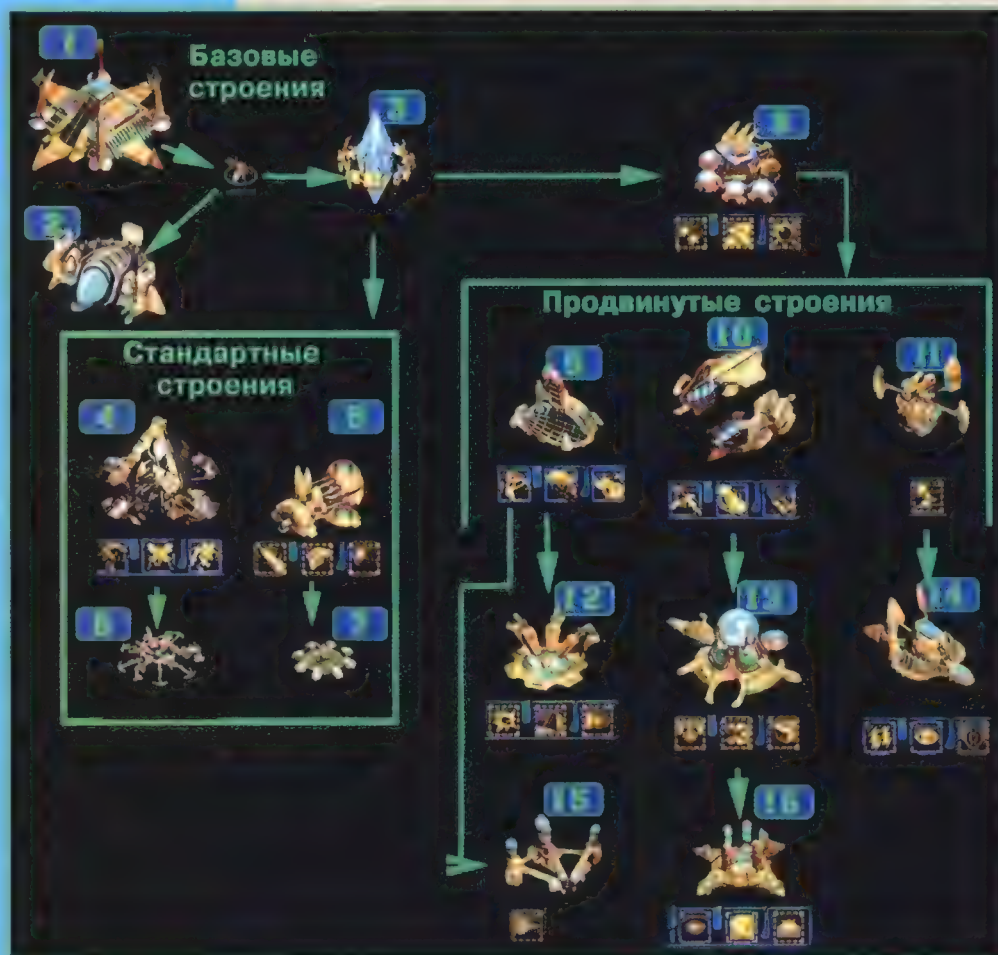
— дальность обзора истребителей;
— скорость движения истребителей;
— максимальное кол-во Перехватчиков на Носителе.

14. Архив Хранилища. После возведения Врата начинают вызывать **Хранителей**. Разрабатывает:

— псионное поле Хранителей;
— галлюцинации Хранителей;
— увеличение максимального количества энергии Хранителя.

15. Обсерватория. После построения на Фабрике роботов можно строить Наблюдателей. Усовершенствует:

— скорость движения Наблюдателей;
— радиус обзора наблюдателей;



ЮНИТЫ

Зилот

Рядовой солдат армии Протосов. Вооружен двумя пси-лезвиями, поэтому может сражаться только в ближнем бою. После построения Кузницы возможна модернизация силы атаки пси-лезвий, уровня брони и защитного плазма-поля. В Цитадели Адуна для Зилотов можно разработать усиление ног (что-то типа скипидара, бегать будут как стайеры :-)).

В отличие от других рас, Зилот Прото-

сов актуален на всем протяжении миссии и является достаточно мощным средством как для борьбы с пехотой, так и для разрушения зданий противника.

Паук

Для производства необходимо построить Киберболочку, в которой желательно сразу разработать мощный заряд, что значительно повысит дальность и мощность стрельбы. На



вооружении имеет пушку Фазового сдвига, поражающую как наземные, так и воздушные цели. Хорошо подходит для прикрытия наземных юнитов от нападения с воздуха во время движения и в обороне. Как атакующая единица, на мой взгляд, слабоват, за исключением атаки

очень большим количеством. Броня и плазма-поле модернизируются в Кузнице.

Хранитель

Возможность производства появляется после построения Архива Хранителей (нужна Цитадель Адуна). Самый уникальный юнит у Протосов. Изначально не имеет никакого вооружения и полностью беззащитен. После исследования в Архиве Хранителей Псионного поля и Галлюцинаций становится буквально незаменим в обороне. Псионное поле — обладает очень широким радиусом поражения и при удачной атаке может аннигилировать до 10 юнитов противника, если те стоят кучкой. Галлюцинация — создает два галлюциногенных клона атакованного юнита, которые, имитируя атаку, отвлекают внимание противника от реальных целей. К сожалению,



тью передвижения маловероятно.

Броня и плазма-поле модернизируются в Кузнице. Количество (5+5) и качество Скарабеев в Обслуживании Роботов.

Истребитель-Разведчик

Производится в Звездных Вратах. Имеет на Двойные Фотонные бластеры против наземных войск и Снаряды Антивещества против воздушных целей. В борьбе с наземными юнитами малоэффективен по причине малой мощности Фотонных бластеров, но достаточно хорошо справляется с истребителями противника. Это первый воздушный юнит, который будет вам доступен в процессе игры, но, не в пример Зилотам, его актуальность после прибытия Носителей практически нулевая. Хорош в обороне и для защиты с воздуха Носителей на марше.

Плазма-поле модернизируется в Кузне, броня и мощность оружия ваших ВВС развивается в Киберроболочке. Дальность обзора и скорость движения можно улучшить в Маяке Флота.



Носитель (Транспорт)

Самый мощный юнит ВВС Протосов становится доступен после построения Маяка Флота.

Несет на борту от 5 до 8 Перехватчиков — маленькие и очень шустрые юниты, вооруженные импульсной пушкой. За счет своей скорости и маневренности Перехватчики практически неуязвимы, вследствие чего даже при малой мощности своих пушек (повреждения 5 (+3 max)) являются очень грозным оружием.

Сам Носитель не имеет оружия на борту, поэтому без Перехватчиков беззащитен. При гибели Носителя все его Перехватчики погибают вне зависимости от того, находились ли они на борту или в воздухе. В количестве более 4 штук и под прикрытием Карателя Носители могут спокойно снести Базу противника или очень эффективно держать оборону. В режиме «удерживать позицию» Перехватчики в первую очередь будут атаковать юнитов противника, которые представляют реальную угрозу для Носителя, и только потом все остальные цели, находящиеся в радиусе их полета.

Дополнительное количество Перехватчиков развивается в Маяке Флота.

Арбитр

Становится доступен после построения Трибунала Арбитра.

Незаменимый юнит на более поздних миссиях игры. Обладает уникальной возможностью делать невидимыми любые юниты, находящиеся поблизости (на строения не действует). Радиус действия достаточно большой, что позволяет вводить в заблуждение противника, так как под прикрытием одного Карателя может находиться от 10 и более как наземных, так и воздушных юнитов. Также имеет две дополнительные способности, которые развиваются в Трибунале Арбитра.

Возрождение — в результате воздействия один или несколько юнитов из любого места карты телепортируются в произвольную точку поблизости от Карателя. Идеально подходит для внезапного и массового десанта. Для того, чтобы телепортировать несколько юнитов, соберите их в одной точке.

Поле Стасиса — образует непроницаемую оболочку вокруг указанного юнита и всех других юнитов, которые были поблизости от места воздействия. Поле Стасиса абсолютно защищает от любого типа оружия, но и лишает юнит возможности двигаться. Можно использовать как для защиты своих юнитов при внезапной атаке или в критическом положении, так и для «замораживания» юнитов противника, пока подходят ударные силы.

Наблюдатель

Единственный постоянно невидимый юнит в игре. Оружия нет, зато великолепно демаскирует как закопанных юнитов Зергов, так и замаскированных юнитов Землян. Настоятельно рекомендую держать около линии обороны и снабжать Наблюдателями ударные группы.

Дроид

Умеет собирать минералы и газ. Строит все строения. Имеет на вооружении слабую лучевую пушку.

В количестве 4 и более появляется вероятность победы над одним первичным юнитом противника.

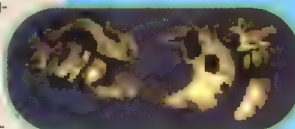
Оптимальное количество остается на ваше усмотрение, но чем больше их в начале игры, тем выше ваши шансы на победу, т.к. ресурсы решают очень многое.

Шатл (Транспортный челнок)

Служит для транспортировки юнитов. Оружия не имеет, поэтому при атаке старается удрать.

За один раз может перевезти: 8 Дроидов; 4 Зилота; 2 Паука; 2 Червяка; 4 Хранителя или 2 Архона.

После появления Арбитров остается актуален, поскольку телепортация стоит энергии, которая, как и у Хранителя, восстанавливается достаточно долго.



оба типа оружия требуют энергии, перезарядка которой происходит достаточно долго, поэтому советую применять их осматрительно и стараться не расходовать зря.

Два Хранителя могут перевоплотиться в Архона — этакое существо с очень высоким уровнем защитного плазменного поля и с мощной атакой Псионной Волной, которая в буквальном смысле сжигает все вокруг.

Броня и плазма-поле Хранителей и Архонов модернизируются в Кузнице. Псионная волна Архонов находится в прямой зависимости от уровня развития Пси — лезвий Зилотов.



Червяк Протосов

Механизированный и самый мощный наземный юнит Протосов. Для производства необходим Завод Роботов и Обслуживание роботов. На вооружении имеет Скарабеев — суперубойные жуки (повреждение 100 (+25 после модернизации) единиц). К сожалению, интеллект развит только в сторону атаки, поэтому ему необходимо периодически напоминать о производстве Скарабеев (а чего еще можно ожидать от робота), без которых он полностью беззащитен и при атаке постарается удрать, что с его скорос-

Миссия 01



Миссия 01. «First Strike»

Итак, теперь вам предстоит сражаться с полчищами Зергов на стороне Протосов, на мой взгляд, самой мощной и привлекательной расы из представленных в StarCraft'e.

Цель первой миссии — найти Феникса и уничтожить семью Зергов, обосновавшуюся на планете Аиур.

В процессе выполнения этого задания вы не встретите каких-либо трудностей, поскольку миссия является ознакомительной.

Для начала организуйте две группы —

Зилотов и **Пауков**. База Феникса расположена в северо-западном углу карты, но проход преграждает река. Поэтому пройти можно только через мост. Двигайтесь вдоль берега, ведя впереди группу **Зилотов**, а за ними **Пауков**. При столкновении с противником такая организация атаки почти идеальна. Как правило, первыми по противнику начинают стрелять Пауки. Вражеские юниты пытаются их атаковать и напарываются на Зилотов, которые с ними моментально расправляются. Вообще, такую организацию атаки я применял на протяжении всей игры. Потренируйтесь, в дальнейшем

Миссии за Протосов

очень пригодится.

Дойдя до **Базы**, послушайте приветствие Феникса и краткое описание возникших проблем. Далее сразу начинайте строительство **Дроидов**, а впоследствии **Пилонов**, поскольку Врата на момент вашего прибытия «обесценены».

Основные атаки Зергов будут направлены в точку ①. Также возможен десант в точку ②, поэтому поставьте одного Паука патрулировать западную стену и постройте за ней Фотонную пушку.

После восстановления питания базы стройте **Кибероболочку** и начинайте готовить ударную группу, параллельно проводя все возможные модернизации в **Кузнице** и **Кибероболочке**.

Атакуя колонию Зергов, в первую очередь **Зилотами** уничтожьте охранные вышки Зергов, прикрывая их **Пауками** от атак с воздуха. Только внимательно следите за Зилотами, которые могут после атаки с воздуха разбежаться по углам. Далее — **Логово** и остальные строения.

Миссия 2. «Into the Flames»

Цель миссии — продержаться 15 минут реального времени до высадки ударной группы Феникса, а затем атаковать и уничтожить Наместника Зергов, который, по сведениям Тассадара, руководит Семьями Зергов. По словам Тассадара, после уничтожения Наместника Великий Разум Зерга потеряет контроль над Семьями, и расправится с ними не составит труда.

Ваша база расположена на возвышении с двумя спусками на равнину, которые и будут местами первых столкновений с Зергами. Разместите у каждого по два **Зилота** и по **Пауку** и сразу начинайте развитие базы, не предпринимая вылазок на равнину. Несколько юнитов Зергов находится на территории вашей базы у северной границы карты. Их желательно уничтожить как



Миссия 02



можно быстрее, поскольку шпионы в тылу всегда создают проблемы.

В процессе развития базы постройте у обоих спусков **Аккумуляторы полей** для перезарядки защитных полей ваших юнитов после атак Зергов и по паре **Фотонных пушек**.

До появления сил Феникса старайтесь не предпринимать активных действий, удерживая оборону и подготавливая ударную группу с параллельным усовершенствованием доступных параметров.

По прибытию группы Феникса сначала произведите у всех Червяков максимальное количество Скарабеев, затем расположите их в линию в точке ①, прикрыв спереди **Зилотами**, а сзади **Пауками**, и начинайте планомерное уничтожение колонии Зергов, одновременно нападая на западный фланг Зергов вашей ударной группой. Не забывайте периодически производить **Скарабеев** у Червяков.

После уничтожения, в первую очередь, **Логова Зергов** дальнейшие действия не должны встретить серьезного сопротивления, за исключением Сторожевых вышек.

Миссия 3. «Higher Ground»

К сожалению, по данным Феникса, Зергам удалось реинкарнировать тело уничтоженного Наместника, поэтому Высший Совет Протосов, полностью разувверившись в словах Тассадара, приказывает вам отправиться в провинцию Скион и уничтожить все Семьи Зергов «обычным» путем.

Прибыв на место, в первую очередь стройте **Кузницу** и **Фотонные пушки** на юго-восточном и северо-западном флангах. Количество боевых юнитов, данных изначально, вполне достаточно, чтобы решить локальные стычки с Зергами в самом начале. Далее развитие Базы по стандартному сценарию и строительство линии обороны в точке

①, т.к. это самое узкое место на пути движения юнитов Зергов на ваши позиции. Пару **Фотонных пушек** разумнее разместить вдоль склона на стороне спуска. Так они смогут доставать противника на подъеме, существенно уменьшая силу атаки с фронта. Также обязательно прикрывайте ваших бойцов **Истребителями**, поскольку с воздушными юнитами противника они справляются гораздо эффективнее **Пауков**. После построения линии обороны усильте оборону на юго-восточном фланге базы — там в дальнейшем будут периодические воздушные налеты и попытки высадить десант.

Кажущаяся слабая защищенность колонии Зергов в точке А обманчива. Достаточно большое количество воинов Зергов замаскировано, а при атаке на колонию на помощь прибегут юниты второй колонии, поэтому для первого удара вам понадобится достаточно мощная группа всех доступных на этом этапе юнитов. По истощении запасов ресурсов около базы освоите месторождение в точке ②, предварительно произведя разведку несколькими **Зилотами** для обнаружения и уничтожения противника.

Первый удар наносите по колонии в точке А, предварительно объединив юнитов в несколько групп для облегчения управления. На линии обороны оставьте несколько **Пауков**, которые вместе с **Фотонными пушками** значительно ослабят группу юнитов, бегущих на подмогу атакованной колонии. Не старайтесь атаковать сразу строения, расположенные в глубине, уничтожайте их по мере расположения, атакуя **Зилотами** здания, а **Пауками** и **Истребителями** прикрывайте их от нападений. И будьте готовы к удару с тыла, т.к. большая часть группы помощи все же добежит до места боевых действий.

Разрушив колонию, отводите войска к

точке обороны, а на отбитое месторождение посылайте **Дроидов**. Если запасы уже истощены, можно освоить месторождения в точках ③ или ④, хотя если атака пройдет успешно и потеря будет немного, это уже может не понадобиться.

Подкрепив ударную группу свежими силами, нападайте на колонию в точке В. Там сопротивление будет уже гораздо слабее. После разрушения последнего строения вы получите сообщение о нападении больших сил **Зергов** на Антиох, где претор Феникс уже принял неравный бой.

Миссия 4. «The Hunt for Tassadar»

После получения печального известия о гибели Феникса вы получите приказ Тайного Совета Протоса найти и арестовать Хранителя Тассадара, обвиненного в измене. С небольшим отрядом вас отправляют на далекую планету Чар для выполнения приказа.

На этой миссии вы познакомитесь с **Хранителями** и получите возможность преобразовывать **Архонов**, способности которых описаны выше.

База Тассадара находится в северо-западном углу карты. Для того, чтобы достичь ее на карте, существует несколько путей, но самый безопасный — вдоль южной границы карты к юго-западному углу и далее вверх вдоль западной границы. На пути вы встретите несколько замаскированных групп юнитов Зергов и пару сторожевых вышек. Места скопления закопанных Зергов обозначены точками ①-⑨. С ними лучше всего расправиться **Псионным Штормом** Хранителя. Для более точного выявления мест дислокации Зергов посылайте вперед пару **Зилотов**, и после выскакивания из поверхности противника атакуйте Штормом точку между отступающими **Зилотами** и Зергами. Выживших добьют **Пауки** и вторая пара **Зилотов**. К сожалению, на строения Зергов **Псионный Шторм** не



Миссия 04

144

действует, поэтому с ними придется расправляться Зилотами и Пауками, предварительно уничтожив охрану. Перед движением к следующей точке дождитесь накопления энергии у Хранителя и восстановления Плазма-Поля у пострадавших бойцов. Это, конечно, замедлит продвижение, но делает его более безопасным.

Достигнув базы Тассадара, вы встретитесь со старым знакомым — **Джимом Рейнаром**, который теперь сражается на стороне Протоса вместе с Тассадаром. Выслушав объяснения Тассадара, готового предстать перед судом Тайного Совета Протоса, после того, как вы поможете ему разыскать Темного Хранителя, и пару язвительных фраз Рейнара, вы получите новое задание — провести Тассадара и Рейнара к **маяку**, находящемуся в точке, откуда вы начали миссию.

Далее есть три сценария развития дальнейших событий.

1. Если вы не потеряли ни одного юнита, соедините ваш отряд с юнитами Тассадара, и сразу двигайтесь назад по тому же пути. Но помните, там уже появились новые силы Зергов, превосходящие по численности уничтоженные, которые будут расположены примерно в тех же точках. При правильной организации разведки и атак вы

потеряете почти половину своего отряда, но выполните задание (рекомендуется «крутым» игрокам).

2. Если же потери были значительны, то развивайте базу, предварительно организовав оборону в точках **10** и **11**, построив Архив Хранителя, создайте **4-5** Архонов (для этого понадобится ровно в 2 раза больше Хранителей) и, скомплектовав группу прорыва, двигайтесь тем же путем, что и пришли.

Мины Рейнара помогут в организации защиты на первых порах, но впоследствии его лучше не посылать на передний край, поскольку его гибель, как и гибель Тассадара, приведет к поражению, а без возможности ремонта брони он становится уязвимым.

Это, на мой взгляд, самый оптимальный вариант.

3. Развить по максимуму базу, создать мощные силы и попытаться атаковать и уничтожить колонию Зергов, расположенную в северо-восточной части карты. При атаке Зерги перебросят свои дозорные отряды для защиты колонии, что значительно упростит возвращение любым путем. Сделать это не просто, но возможно (рекомендуется для «упертых» игроков).

Миссия 5. «Choosing Sides»

Вам предстоит выбор: прислушаться к

словам Тассадара и принять его сторону, либо во избежании гнева Тайного Совета Протоса выполнить предыдущий приказ — арестовать Тассадара и доставить его на суд Совета.

Приняв во внимание рассказ Тассадара о том, что только сила Темного Хранителя Заратула в состоянии уничтожить Наместников и справиться с Разумом Зерга, остановив этим наступление его армий, вы, как истинный патриот, переходите на сторону Тассадара, невзирая на угрозы Совета.

Теперь ваша задача найти Заратула. Для этого необходимо доставить Тассадара и двоих Зилотов к маяку Протосов на планете Чар, который открывает вход в подземелье. Но есть одна проблема — маяк находится в плотном кольце колоний Зергов.

Карта сражений представляет собой несколько островов, разделенных озером лавы. Поэтому сразу после высадки вам необходимо возвести **оборонительную линию** Фотонных пушек вдоль края вашего острова, поскольку Зерги будут стараться высадить **десант**. Точка **1** будет самым напряженным местом на протяжении всей игры, поэтому начинайте именно с этого места. После лучше сразу поставить **2-3** пушки в точке **2**, т.к. после первых неудачных попыток юниты ко-

Миссия 05

лонии Зергов, расположенной в северо-западном углу, постараются высидеться в этом месте.

Построив линию обороны, развивайте базу, создав в первую очередь несколько **Истребителей** для борьбы с Охранниками Зергов, поскольку дальность их выстрела превышает радиус поражения ваших пушек. Также помните о том, что у Зергов есть инфицированный **Штаб Землян**, в котором они могут производить **инфицированных морпехов**. Эти ребята представляют из себя маленькую ядерную бомбочку на двух ножках, да еще с возможностью закапывания. Если смогут высадиться, тут же бегут к вашим бойцам и самоликвидируются, забирая с собой нескольких ваших, находящихся в зоне поражения. Поэтому главная цель линии обороны — уничтожать **Управителей** Зергов с опасным грузом еще на подходе.

Развив базу, начинайте создавать ударный десант, в который обязательно включите **2-4 Червяка**. Также необходимо достаточно серьезное прикрытие для Шатлов с десантом. Здесь выбора пока нет — Истребители, и чем больше, тем лучше.

Цель первого удара — центральный остров (3). Высаживаться лучше всего в точку 4, поскольку там небольшая мертвая зона **Сторожевых вышек** Зергов. Уничтожив небольшой контингент противника, как можно быстрее соорудите оборону по примеру базового острова. Направления основных ударов и попытки десанта показаны на карте **красными стрелками**.

После этого небольшая хитрость. Как вы уже заметили, на планете присутствуют строения Землян. При попытке высадить десант на остров с основной колонией Зергов и маяком вас ожидает не очень приятная встреча с еще одним старым знакомым — генералом **Дюком** и его **Альфа-группой**. Он воспримет вашу атаку на Зергов, как вторжение в пространство Землян, и предложит убраться восвояси, пригрозив в случае послушания напасть на ваши войска. И нападет, после не очень лицеприятного ответа Тассадара. Серьезной угрозы его войска не представляют, но во избежание ведения боевых действий одновременно в двух местах, что доставит дополнительные проблемы, лучше спровоцировать его появление до главной атаки, либо атаковав любое строение на островах в точках 1 или 6, либо высадив пару Дроидов в 5, проведя **Шатл** от вашей базы вдоль южной границы карты. Второй вариант предпочтительней, если у вас проблемы с ресурсами. После уничтожения **Дюка** и его команды там можно построить **Нектус**.

Итак, с Дюком разобрались, ресурсов достаточно, ударная группа собрана. Теперь — основная колония Зергов.

Для начала найдем точку мертвой зоны **Сторожевых башен** 6 и уничтожим несколько **Охранников**, болтающихся поблизости. После этого сразу высадка и уничтожение юнитов и строений Зергов. **Вышки**, находящиеся на возвышении в северо-восточном углу, можно либо вообще не трогать, либо оставить на закуску. После удачного завершения атаки доставьте к

маяку Тассадара и двух Зилотов, и миссия выполнена.

Миссия 6.
Into the Darkness

Итак, вы внутри. Цель — найти и освободить Заратулла. В вашем распоряжении всего три юнита: Тассадар и два Зилота с максимальными боевыми характеристиками. А по всей карте толпы как замаскированных, так и нет, воинов Зерга и инфицированных Землян, о вредных привычках которых вы уже знакомы из описания предыдущей миссии.

Залог успешного прохождения этой миссии в осторожном и неторопливом продвижении по лабиринту. Старайтесь всегда иметь у Тассадара энергии на две атаки Псиоонным штормом, а у Зилотов максимальное количество Плазма-поля. По мере продвижения по карте вы встретите разрозненные отряды Землян, которые с удовольствием присоединятся к вашему отряду, поскольку уже потеряли всякую надежду на спасение.

Заратулл с небольшим отрядом Темных Хранителей находится в Маяке Протосов в точке

1. Прямую дорогу к нему перекрывают закрытые двери в точках **A** и **B**.

Маяк в точке 1 вызовет вам небольшое подкрепление, состоящее из двух Пауков и двух Зилотов, поэтому сначала двигайтесь туда, по пути подбрав пару отрядов Землян. Вторая точка вашего маршрута — маяк в точке 2. Он откроет двери в точке A. Далее маяк в точке 3, который разблокирует дверь в точке B.

Основную опасность на вашем пути



представляют замаскированные инфицированные Земляне. Места их дислокации на карте обозначены красными треугольниками. Будьте очень осторожны, поскольку они могут за один раз уничтожить весь ваш отряд и Тассадара. Самый эффективный способ борьбы с ними — **Псиоонный шторм Тассадара**, либо **смертник-разведчик**, который своей гибелью обеспечит безопасное прохождение остальных.

Некоторые из инфицированных Землян будут находиться в видимом положении — с ними проще справиться при помощи Тассадара. Если же они



Миссия 06



замаскированные, сначала проверьте место на карте при помощи Псионного Шторма, а потом пошлите для проверки разведчика (лучше морпеха). Я постарался как можно точнее обозначить места их дислокации, но масштаб публикуемой карты, к сожалению, снизил точность обозначения.

Красными квадратами на карте обозначены места дислокации замаскированных Зергов. Одна из самых многочисленных групп находится в точке **D**. Для ее уничтожения есть небольшая хитрость. Большая часть из них выскочит на поверхность в момент активации отряда Землян, находящихся поблизости. Постарайтесь атаковать Тассадаром эту точку, не подходя вплотную к морпехам. Даже если некоторые из Землян попадут в зону Псионного Шторма, пока они не активны, они перенесут это безболезненно.

Красными кругами на карте показаны места, где находятся замаскированные в стенах или полах орудия. С ними лучше всего справляются морпехи.

В самом конце вашего пути вас ожидает неприятный сюрприз. Как только любой из ваших юнитов пересечет точку **C**, вся толпа Зергов, расположенных за ней, тут же атакуют ваш отряд. Для избежания уничтожения ваших бойцов, выстройте в ряд оставшихся морпехов перед поворотом коридора, а Тассадаром пересеките эту точку и, атаковав Псионным штормом место перед собой, тут же уведите его за линию обороны. Для Приведения землян есть отдельная задача — обездвигнуть и уничтожить инфицированного Землянина, который прибежит в последних рядах.

Уничтожив эту группу, вы уже не встретите сопротивления, кроме охранных орудий в точке **B**.

Миссия 7

Тассадар и Заратул принимают решение вернуться на Аиур и продолжить борьбу с Великим Разумом Зерга. По

пути они встречают Феникса, тело которого, после его трагической гибели, было частично восстановлено, и теперь он обречен постоянно находиться в холодном корпусе Паука. Он сообщит нашим друзьям, что Тайный Совет Протоса обвинил вас в предательстве, и приговорил Тассадара и Заратулу к трибуналу. Но несмотря на явную угрозу своему существованию, Феникс присоединится к вашим войскам.

По прибытию на Аиур и коротких переговоров с Тайным Советом, ваши герои будут сразу атакованы элитными силами Протосов. Атака будет не критична, но во избежание гибели Тассадара или Заратулу, всю группу лучше сразу отводить к базе **Феникса** в северо-западном углу карты, прикрывая отступление **Псионным полем Тассадара** и несколькими **Зилотами**.

С самого начала миссии вы имеете достаточно большое количество ресурсов, поэтому сразу стройте Фабрику роботов и необходимые строения для производства **Червяков** и **Наблюдателей**. Параллельно с этим создайте мобильную группу из **4-5 Истребителей** и постройте дополнительные **Фотонные пушки** на линии обороны в точке **1** и в западном углу вашей базы, для защиты строений.

Направления основных атак в точке **1** показаны на карте красными стрелками. Но ни в коем случае не уходите в глухую оборону! Интенсивность и силу атак можно значительно снизить, нанося превентивные удары по группам противника, которые будут концентрироваться в точках **2** и **3**. Заранее обнаружить их можно при помощи **Наблюдателей**, а атаковать лучше **Псионным Штормом Хранителей** (Тассадара лучше не выводить, пускай он прикрывает линию обороны) и группой **Истребителей**.

Удерживая оборону, развивайте вашу базу и доступные параметры юнитов и постепенно создайте ударную группу для первой атаки. Также помните, у противника уже есть **Арбитры**, поэтому держите около линии обороны пару **Наблюдателей** для демаскировки юнитов, прикрытых ими, и при малейшем появлении, сразу атакуйте его. Желательно уничтожать Арбитров еще на подходе, т.к. они всегда будут стараться блокировать полем Статиса ваших юнитов в обороне, значительно ослабляя ее.

Цель первой атаки — точка **2**, т.к. именно там будет концентрироваться большинство юнитов противника. После — сразу марш-бросок в точку **4** и

возведение там линии обороны у моста на вашем берегу и на северном фланге (направление атак в этой точке на карте показано красными пунктирными стрелками).

После построения обороны в точке **4** не уведите всех юнитов с первой линии обороны, поскольку эпизодические атаки там все же возможны.

Далее небольшой перерыв в наступательных действиях. Скорее всего запасы в первом месторождении уже закончились, поэтому самое время освоить месторождение в точке **5**, соответственно, прикрыв его Фотонными пушками с юга и на восточном берегу. Усиьте оборону парой Червяков и несколькими Зилотами.

Теперь готовим атаку на базу противника в точке **A**. Для начала соорудите **2-3 Фотонные пушки** с прикрытием ударной группой в точке **6** и уничтожьте в обороне находящихся там бойцов противника. После чего без промедления атакуйте строения и уничтожьте всю базу. Подкрепление, спешащее на выручку с других баз, будет наталкиваться на вашу оборонительную линию в точке **4** и особой угрозы представлять не будет.

После уничтожения базы в точке **A** приготовьтесь к решающей атаке, направление которой показано на карте зеленой стрелкой. При этом лучше не использовать большого количества Червяков, поскольку в узком пространстве они будут друг другу мешать из-за своей неповоротливости и размеров. Наиболее предпочтительнее в такой ситуации несколько групп **Зилотов**, **Архонов** и **Истребителей**, которые уничтожат юнитов противника, оставив Червякам разрушение строений.

Главная цель вашей атаки — Нексус в точке **B**, после разрушения которого Тассадар, не в силах более смотреть на братоубийственную войну, согласится сдаться Тайному Совету, посоветовав вам продолжать борьбу с силами Зерга.

На этом миссия закончится.

Миссия 8. "The Trial of Tassadar"

Тассадар приговорен Тайным советом Протоса к трибуналу и вечному заключению в Тюрьме Статиса. Но его друзья и последователи, ускользнувшие от агентов Совета в момент ареста Тассадара, решают освободить его из плена, понимая, что победить Зергов без его помощи и знаний Заратулу они не смогут.

Тактика этой миссии, в противоположность предыдущей, заключается в глухой обороне до накопления ударных сил. В процессе развития базы совершите несколько вылазок Крейсером Райнора, который примкнул к последователям Тассадара.

Его **Yamati Gun** с безопасного расстояния и с первого выстрела сносит Фотонные пушки противника, освобождая путь для вашей атаки. Уничтожив пушку, сразу уведите Райнора за вашу оборону, поскольку его жизнь, как и жизнь Феникса, принципиально важна для успешного выполнения миссии.

Теперь немного об обороне. Ваша крепость имеет два входа — на востоке и



на западе. Центральная часть закрыта для наземных юнитов, но свободна для воздушных. Поэтому именно у северной стены нужно сразу построить ряд **Фотонных пушек**, которые не только прикроют базу от воздушных налетов, но и смогут стрелять по силам противника, движущихся для атаки вашего западного входа (конечно, при наличии Наблюдателей, открывающих пространство за стеной). Имеющихся юнитов разделите пополам и направьте на защиту проходов, впоследствии усилив оборону Фотонными пушками и дополнительными юнитами.

Развив базу и создав отряд для первого удара, атакуйте Базу противника в точке ①, предварительно уничтожив Крейсером Райнора все Фотонные пушки. Подавив незначительное сопротивление, начинайте строить вторую линию обороны в точке ② и расположите там часть ваших войск для отражения атак отрядов противника, прибежавших на помощь атакованной Базы. При атаке на Базу противник пришлет на подмогу несколько **Арбитров**, которые будут атаковать ваших юнитов Полеом Статиса. Учитывая это, держите поблизости Крейсер Райнора (**Yamati Gun** с первого выстрела уничтожает Арбитра) и постарайтесь не сосредотачивать много как воздушных, так и наземных юнитов в одной точке. Также обязательно наличие нескольких **Наблюдателей** для демаскировки юнитов, прикрываемых **Арбитрами**, и обнаружения Наблюдателей противника (2-3 единицы), которые в данной ситуации выполняют роль наводчиков. Также во время атаки не оголяйте оборону на восточном входе в крепость, т.к. там будет также неспокойно.

Расправившись с первой Базой, укрепите оборону захваченного месторождения рядом **Фотонных пушек** вдоль обрыва, поскольку противник попытается несколько раз высадить там десант, подводя Шатлы с северной стороны, построив Нектус, осваивайте месторождение. Следующая цель — База в точке ③. Сценарий атаки похож на предыдущий, за исключением нескольких атак Псионным полем Хранителя по юнитам притивника перед **Фотонными пушками** (предварительную разведку Наблюдателями будем считать принятой по умолчанию) в процессе атак **Крейсером** по пушкам.

Уничтожение этих баз необходимо для захвата месторождений и свободного прохода ваших **Дроидов** для освоения месторождения в точке ④, т.к. для решающего штурма основной Базы противника в точке ⑤, где и находится Тюрьма Статиса, вам понадобятся значительные силы по причине ее хорошего месторасположения и сильной защиты. Также помните, что все параметры вражеских юнитов развиты максимально, поэтому вам желательно сделать тоже самое.

При решающей атаке для успешного выполнения миссии не обязательно уничтожать все строения базы. Достаточно лишь разрушить Тюрьму Статиса. Поэтому наилучший вариант — высадка массового десанта в точку ⑤, с обязательным наличием Червяков и Архонов, под прикрытием значительных воздушных сил. Предварительно



Миссия 08

неплохо уничтожить при помощи Райнора большинство **Фотонных пушек**, охраняющих проход к Тюрьме. Это, конечно, займет какое-то время, но гарантирует успех атаки.

После высадки всю мощь наземных юнитов направьте на разрушение тюрьмы (ее защита составляет 2000 единиц), поставив воздушное прикрытие рядом в режим «удерживать позицию». После освобождения Тассадара неожиданно появится **Заратул** с отрядом **Темных Хранителей**, который, разъяснив Совету всю серьезность положения дел, предложит отпустить Тассадара по хорошему, пригрозив в противном полном уничтожением всего Тайного Совета.

Алдарис прислушается к угрозам Заратула и подчинится с явным недовольством к его словам о силе Зергов.

Миссия 9. "Shadow Hunters"

Итак, наши друзья снова вместе и полны решимости сокрушить Великий Разум Зерга. Но путь к нему преграждают хорошо развитые колонии под руководством Наместников. Феникс предложит план, по которому основные силы должны будут ослабить оборону Зергов, а Заратул после этого уничтожит Наместников, освободив дорогу к Великому Разуму.

С самого начала миссии совершите небольшой марш-бросок всеми силами в точку ①, где и строите первую базу, удерживая оборону в точке ②. В первую очередь, после построения Нектуса и Фотонных пушек, сразу стройте Фабрику Роботов и Обсерваторию для производства 2-3 **Наблюдателей**. Это вызвано тем, что противник, обнаружив вашу линию обороны, в первую очередь атакует ее **Инфикторами**, которые будут закапываться недалеко от ваших позиций для накопления яда. Именно в этот момент их желательно уничтожить **Заратулом**, которого, как и Феникса, держите вне основной линии обороны, в избежании попадания

под атаку Инфикторов. **Арбитра** также лучше держать позади обороняющихся, но так, чтобы остальные юниты были им прикрыты.

Прохождение миссии я условно разбил на 6 этапов. Из-за того, что ресурсы на карте разбросаны на довольно большом расстоянии друг от друга, захват каждого месторождения и укрепление позиций вокруг него и будет считаться этапом.

Как и на прошлой миссии, предварительную разведку и выявление замаскированных и концентрирующихся для атак юнитов Наблюдателями будем считать принятой по умолчанию.

Этап 1. Итак, вы уже освоили месторождение в точке ① и довольно успешно удерживаете оборону, усилив ее Червяками. Далее стройте все необходимые строения для полного развития базы вдоль склона (см. карту), прикрыв их рядом Фотонных пушек. Как ни странно, но в моей игре противник предпринял всего лишь 2-3 слабые атаки в этом направлении, так что много пушек не понадобится.

Параллельно с развитием базы постройте Ассимилятор на Гейзере и рядом еще один Нектус, для более быстрого сбора и переработки газа.

Этап 2. Теперь освоите месторождение газа в точке ②, построив там Нектус в точке ③, перебросив часть войск для обороны. Желательно уже к этому моменту иметь еще одного **Арбитра**, который прикроет ваших юнитов при обороне этой позиции.

После начала сбора газа ваше изначальное месторождение минералов уже будет, скорее всего, истощено, поэтому следующий шаг — начало добычи минералов в точке ④, с одновременным переносом основной оборонительной линии в точку ⑤. Таким образом, вы прикроете свои строения от атак наземных юнитов противника, а для эффективной борьбы с воздушными понадобится построить ряд **Фо-**



тонных пушек вдоль склона, обязательно усилив их Пауками и Истребителями.

Для ослабления атак противника на основную линию обороны в точке **6**, применяйте упреждающие удары **Псионным Штормом Хранителя** по концентрирующимся юнитам противника около точки **7**. Также можно совершить несколько вылазок **Заратулом** для уничтожения Сторожевых башен, расположенных вокруг, чтобы они не демаскировали подходящих для атак Хранителей.

Этап 3-4. Направление следующего удара зависит от того, какой вид ресурсов у вас уже подходит к концу. Если минералы, тогда следующая атака в точку **8**, если газ — тогда в точку **9**.

Сценарий захвата эти мест примерно одинаков. Сначала создайте ударную группу: **пара Носителей, 2-3 Червяка, 1-2 Хранителя и Шатлы** для заброски десанта. Также обязательно укомплектовать эту группу **Арбитром** и **Наблюдателями**. Затем высадите десант на возвышенность и сначала уничтожайте Сторожевые строения **Червяками**, держа **Носителей** и **Арбитра** в прикрытии, а **Наблюдателями** выявите места, где закопаны наземные юниты Зергов и атакуйте их **Хранителями**. После уничтожения строений и юнитов Зергов около месторождений, сразу забрасывайте Дроидов и, начав строительство Нектуса, стройте **Фотонные пушки** для

обороны. Ударную группу оставляйте там же, для отражения периодических нападений противника, усилив ее по мере необходимости, а для освоения следующего, места создайте новую.

Этап 5. Теперь ваших ресурсов должно хватить для создания мощной ударной группы и решающей атаки. Цель первого удара — колония в точке **10**. В начале атаки подведите воздушные силы под прикрытием **Арбитра** и уничтожьте для начала охранные сооружения. После перебросьте **Арбитром** достаточные наземные войска и приступайте к уничтожению остальных строений и юнитов. С восточной стороны прибежит подкрепление Зергов, так что лучше поставить пару Червяков с несколькими **Зилотами** на их пути, не приближаясь близко к Сторожевым башням. Обязательно прикройте их **Арбитром**, тогда юниты противника будут нацелены на ваших бойцов, которые атакуют строения и, не видя засады, будут уничтожены, не сделав ни одного выстрела.

После уничтожения колонии, атакуйте сторожевые вышки в точках **11** и **13**, перебросив основную группу в точку **12** приготовьтесь к решающей атаке.

Если ваши войска потрепали в этом бою, и запасы минералов на исходе, можно построить еще один Нектус в точке **12** и освоить близлежащее месторождение.

Также желательно оставить в точке **10**

несколько **Зилотов**, т.к. противник постарается восстановить там добычу газа, посылая периодически Слуг без сопровождения боевыми юнитами.

Этап 6. Итак — решающая атака. Для успешного завершения миссии не обязательно уничтожать все колонии Зергов. Достаточно лишь уничтожить **Заратулом** Наместников Зерга, которые находятся у северной границы карты и обозначены красными кругами. Направление атак ваших войск показаны зелеными стрелками, только помните, что **Наместников** лучше уничтожить **Заратулом**, пока остальные разбираются с Зергами.

Миссия 10. «Eye of the Storm»

Ну, вот он и настал, наш последний и решительный. Пора окончательно отправить **Великий Разум Зерга** в историю, а вместе с ним и всех его подопечных. Наши друзья, заслуги которых наконец-то признал Тайный Совет Протога, готовы к смертельной схватке за свободу своей родной планеты и расы. К ним охотно присоединяется и Райнор, который потерял все, и готов отомстить Зергам даже ценой собственной жизни.

Главная сложность этой миссии заключается в том, что вам придется управлять силами Землян и Протога одновременно, постоянно мотаясь из одного угла карты в другой. Но именно в правильном комбинировании боевых возможностей двух рас и залогом

жено успешное выполнение задания.

Я не буду, как прежде, детально описывать все прохождения этой миссии, поскольку вариантов здесь может быть множество. Ограничусь лишь описанием, на мой взгляд, ключевых моментов, которые могут повлиять на успешное развитие и завершение задания.

С самого начала основные атаки будут происходить на позиции Землян. Причем, начальная тактика противника будет схожа с предыдущей миссией: сначала атака **Инфикторами**, а затем толпа наземных или воздушных юнитов. Поэтому все силы Протосов бросьте на **добычу** ресурсов в общий котел, ограничившись построением нескольких **Фотонных Пушек** в точке ①, расположив рядом Темных Хранителей. Также необходимо как можно скорее развить их базу до возможности производства **Наблюдателей**, которых сразу отправьте на позиции Землян, для обнаружения замаскированных **Инфикторов**.

Построив в дальнейшем несколько **Арбитров**, также отправьте парочку на помощь Землянам. Поскольку здесь вы союзники, все возможности **Арбитра** теперь распространяются и на бойцов Райнора.

Возможность **Арбитра** мгновенно перемещать нескольких юнитов из любой точки карты очень поможет вам отражать неожиданные атаки противника на ваши оборонительные сооружения по всему фронту обороны и является, на мой взгляд, ключевой в этой миссии. Просто держите в критических точках (указанных на карте точками ①-⑥) по одному **Арбиту** и несколько **Фотонных пушек** или иных оборонительных сооружений, которые примут на себя первый удар. Сразу после начала атаки переместите в эту точку резервную группу, если таковая имеется, предварительно собрав ее в одной месте. Если резервов нет, перебрасывайте часть юнитов с наиболее усиленной линии обороны, т.к. атаки Зергов в двух местах одновременно маловероятны.

По мере истощения первоначальных месторождений, осваивайте и начинайте добывать ресурсы в точках ③-⑨. Наибольшее количество газа (4 гейзера) находится в точке ⑧, а минералов — в точке ⑨. Поэтому можно и проигнорировать остальное, но в точке ⑦ вам все равно придется укрепляться, поскольку основные удары по

позициям Протосов будут направлены через точку ③. Посему есть смысл построить там **Нектус** и собрать близлежащие ресурсы.

К сожалению, **Ядерные ракеты** Землян оказались в этой миссии малоэффективны. Дело в том, что по периметру позиций Зергов постоянно курсируют **Управители** в режиме патрулирования. Они-то и обнаруживают ваших **Приведений**, которые пытаются нацелить ракетные удары. Правда, парочку мне все же удалось произвести, но какого-либо серьезного эффекта это не дало.

На позиции Землян Зерги, после неудачных атак в лоб, попробуют нанести фланговые удары, поэтому неплохо поставить минные поля на пути их движения, желательно в узких местах. (Все замеченные мной направления ударов противника на карте обозначены красными стрелками.) Также неплохо помогает предварительное выявление концентрирующихся юнитов противника перед атакой с помощью **Наблюдателей** и атака **Псионным штормом** Хранителей.

Решающий удар лучше произвести из точки ① по направлению, указанному зеленой стрелкой. Это наименее защищенный фланг обороны Зерга. Для этого я использовал две группы. Первая — 10 **Носителей** под прикрытием пары **Арбитров**, которые планомерно истребили все оборонительные строения и отвлекли внимание остальных юнитов. Вторая — 6 **Крейсеров** с **Арбитром**, которые сначала шли в

тылу, не проявляя себя, а затем нанесли одновременный удар **Yamato Gun**-ми по оболочке **Великого Разума Зерга** и добились ее затем из обычного вооружения.

После разрушения оболочки, **Тассадар** на своем **Носителе** протаранит Разум Зерга, сконцентрировав через себя всю энергию и силу Заратулла и Темных Хранителей, ценой собственной жизни покончив с ним раз и навсегда.

Эпилог

Многие храбрые воины Протосов и Землян сложили свои головы в последней битве с Зергами. Теперь пришло время осознать все катастрофические последствия этой войны и заново отстраивать свои миры. Но никто еще и не подозревает о страшной опасности, притаившейся в глубинах Галактики.

Керриган, назвавшаяся Королевой Меча и возмнившая себя новым властителем мира, поняла, что пришло ее время. Она готовит новую, еще более кровавую межгалактическую войну, понимая, что силы ее противников ослаблены и неспособны оказать достойного сопротивления.

А это значит, что нам с вами предстоит в скором времени вновь погрузиться в закрученный сюжет этой великолепной игры. И кто знает, сколько ночей понадобится в этот раз для очередного спасения Галактики.

Эн таро Адун, храбрые воины. (В переводе означает "ждем-с, господа") :-).

СИ

АНТОН
ШИПКЕНД

Миссия 10



Миссия десятая. Логово людоедов

Цель: найти и уничтожить логово людоедов.

Как не сложно догадаться, в этой миссии вам придется мучить толстых, волосатых монстров неопрятного вида, в простонародье именуемых людоедами. Опасного ничего нет, а денег можно загрести кучу. С другой стороны, времени потребуется довольно много. Для начала идите в нижний правый угол 1 — по пути вам встретится парочка первых людоедов, забейте их в полном соответствии с традиционной стратегией забивания крупной дичи. В мешочке 2 вы найдете какую-то магическую чепуху и устаревшее оружие, которое годится только на сбыт по маленькой цене на черном рынке. В принципе, миссию можно пройти двумя путями — можно пойти направо (так короче), а можно — налево. Вернитесь назад и идите налево. Почему? Потому что мне так удобнее. Перед мостом зарежьте еще одного несчастного толстяка 3, забейте его скромные сбережения и продолжайте свой путь. Теперь идите в левый нижний угол, минуя поворот

направо. Разные хрюшки-зверушки вас, я надеюсь, не остановят, а перебить десяток бледно-желтых гоблинов 4 не составит никакого труда. За фонтанчиком возьмите еще один мешочек 5, в котором на этот раз окажутся очень нужные вещи. Метаморф отдайте своей подруге по ее просьбе, пусть она ищет ему применение, а все остальное поберегите для себя. Вернитесь к развилке за мостом и идите на север. На той стороне забейте очередного людоеда 6 и обойдите слева горный хребет. В туписке обнаружите мешочек 7, в котором лежат проржавевшие доспехи и доспехи из сильно потрепанной драконьей кожи. Теперь идите через мост к деревне, в деревню не заходите, а идите направо. У фонтана перебейте гоблинов 8 и возьмите мешочек, в котором обнаружатся очень полезные предметы, среди которых хотелось бы отметить дудочку. Теперь можно со спокойной совестью и чувством выполненного долга вернуться в деревню и пообщаться с колхозницами 9. Колхозницы окажутся покладистыми бабами и согласятся подсобить, чем смогут. После этого они очень непоследовательно

пойдут к мосту и построятся в линейку. Данас встанет на мост и начнет выпендриваться перед представительницами слабого пола, приговаривая, что он, мол, сейчас на дудочке своей сыграет, людоеды придут, он их всех завалит и т.д. Как он на дудочке играет, я не слышал, но людоеды действительно пойдут неизвестно откуда. Используя прикрытие бравых колхозниц и медицинские услуги своей боевой подруги, забейте всех до единого. После того, как на карте не останется ни одного людоеда, миссия окажется выполненной.

Миссия одиннадцатая. Долой Орков!

Цель: спасти от Орков деревеньку.

Миссия очень интересная — от вас требуется спасти товарищей одного вашего приятеля, а на самом деле победа придет лишь тогда, когда Орки в деревне прекратят свое существование. Начало тоже несколько необычно. В северо-западной части карты в плену у зловердных Орков сидит маг 1, которого они намереваются казнить при малейшей опасности. Этот старикан, вообще-то, может приго-

даться, поэтому вашей первоочередной задачей станет недопущение несправедливости. Сделать это сложно, но, в принципе, можно, однако вам, по всей видимости, придется пожертвовать некоторым количеством собственного здоровья. Надо продаться к магу и быстро забить все орчье окружение. Немедленно придется позаботиться и о тылах. Узнав о поражении, еще одно орчье войско выступит в поход — на сей раз с дальневосточных земель ②. За горами далеко на востоке лежит полезный мешок ③ с целым комплексом лечебно-профилактических препаратов. На северо-западе в деревне Орков вы сможете отыскать прекрасный волшебный лук ④. Теперь пора в поход — спасти непутевых воевод. За переправой необходимо расправиться с оравой Орков-коммунистов ⑤, которые нападут как слева, так и, по истечении некоторого времени, справа. На самом берегу рядом с горами вы сможете отыскать пластинчатые доспехи ⑥. Внизу карты вас ждет развилка с неизбежной красной засадой ⑦. Прорвав оборону пчел, можно найти кучку разнообразнейших шлемов ⑧, которыми можно прикрыть мозги целой армии. В магазине подобная красота также ценится неплохо. Если же пойти на восток вдоль дороги, то вы неизбежно вскоре увидите пару коней и свалившихся с них всадников. Это и есть искомые спасаемые. Осталась малость — забрать амулет рядом с полутрусами ⑨ и расправиться с бандой Орков, засевших в деревне ⑩. После чего праздновать и тащиться обратно в Плагат.

Миссия 11



Миссия 12

Миссия 13



Миссия двенадцатая. Тайна монастыря.

Цель: добыть браслет великого мага.

В этом походе вы обретете нового товарища. Сумасбродная Найра **1**, также рыскающая по Умойру в поисках браслета Скракана, совершенно неожиданно попадетс вам на пути. Надо сказать, что к моменту встречи девушка успела порядком подкачаться, так что отказываться от ее помощи — просто глупо. Отправляйтесь на север по дороге и помогите колхозникам добыть разбойников **2**, после чего добросовестно проследите за тем, чтобы на поле боя не оставалось ненужных мешочков. Идите дальше вверх, постепенно вместе с дорогой искривляя маршрут, пока не натолкнетесь на стайку желтых гоблинов **3** — эти красавцы покажут вам, что верной дорогой идете, товарищи. Перейдя через реку, вы сможете немного попрактиковаться в поисках золотых кошельков. Отправляйтесь точно на восток и, упершись в край карты, поверните южнее. За небольшим мостиком засядет солидных размеров отряд синих Орков **4** — сильных, но очень и очень богатых. По другую же сторону первого моста вы сможете отыскать тоннель, ведущий вас между гор мимо белок, летучих мышей и гусениц к алмантиновому шлumu и лечебным снбодьям **5**. Все средства исчерпаны, возможности тоже. Посему двигайте прямо в город по дороге, ведущей на северо-восток. После небольшой схватки с очередным отрядом разбой-

ников **6**, вы получите дурную весть. Искать-то надо было не здесь... Так-то. Зато были найдены приятные мелочи, включая очередную боевую подругу.

Миссия тринадцатая. Утеранный меч.

Цель: добыть папашин меч для смелого мальчика.

В процессе очередного обмывания военных успехов в трактире, к вам подойдет молодой человек, по виду бывший герой. Поведав свою печальную историю о вредности для здоровья схваток с драконами, он попросит добыть из проклятого местечка папин боевой меч. Ну, как мы можем отказать ребенку? Предупреждаю сразу: помимо драконов (правда, самых слабеньких), будут еще и людоеды. Но и они нам не помеха. Итак, оказавшись на местности, отправляйтесь в лежбище справа **1**. Там медленно издыхает последний людоед из тех, кого удалось победить самонадеянному мальчугану. Теперь придется действовать капельку осторожнее. Не стоит давать повод людоедам на севере заметить ваши действия. Для начала аккуратно соберите валяющиеся на поле боя в огромных количествах пожитки **2**. Можете даже примерить кое-что из понравившихся предметов. Теперь можно идти к людоедам на самый северо-запад **3**. Завидев приближающееся воинство, гадкие твари резвенько начнут звать на помощь мамочек. И они прилетят. Самое главное неудобство при борьбе с драконами заключается в том, что стандартное оружие,

кроме стрелострельного, на них навряд ли способно повлиять, поскольку у противных пережитков мезозойской эры имеются крылья, и мечом по ним попасть невозможно. Поэтому придется или активно пользоваться маной или добыть где-то поблизости мощный лук или арбалет. Второй неприятный момент заключается в том, что почти убитый уже дракон норовит смыться за горы в свое уютное гнездышко, где достать его будет сложно. А поскольку летучки умеют восстанавливать себе здоровье не хуже, а порой и получше ведущих монстров в игре, положение ваше серьезно осложнится. Если все пройдет нормально, не забудьте встретить забившегося в угол людоеда парой ударов и забрать неприметный мешочек **4**, а также подобрать его собрата в лесу рядом с белками **5**. В сумке за переправой на юго-востоке находятся латы **7**. Но будьте осторожны — земля перед мостом **6** заряжена огненной энергией и посему жжет пятки. Бегом по уголкам! Вот так. На противоположном берегу мальчик **8** поблагодарит вас за содействие и отправит обратно в исходную точку (то есть в таверну) для очередной пьянки.

Миссия четырнадцатая. Могила короля.

Цель: обыскать труп короля на предмет ношения особого браслета.

Путем несложных логических выводов наши друзья решили, что раз браслет не повстречался им ни на одном из убитых в последних тринадцати сражениях монстров, значит его нужно искать на самом короле. Логично, ничего не скажешь. Идея такова — добраться до могилы любой ценой. Это можно легко сделать ценой своей ничемной жизни, напав на дикую стаю Орков за мостом на западе **1**. Можно поступить умнее и решиться на некоторую гимнастику для мозгов. Итак, идем на юг по протоптанной дорожке, попутно отбиваясь от всяческих бесполезных козявок. Потом поворачиваем вместе с дорогой на запад и доходим до небольшого городишки **2**. Там живет ну очень добрый маг, который одарит нас совершенно уникальным заклинанием Телепорт. С его помощью ваш герой сможет осуществлять бестелесные перемещения на солидные расстояния, при соответствующей тренировке. Побегайте, поиграйте с новым заклинанием, подкачайтесь в сфере Астрала — и план побега к могиле короля готов. Теперь отправляйтесь на болота от города на север. Достигнув берега, аккуратно телепортируйтесь на другую сторону грязного ручейка с промышленными отходами. Потом продолжайте движение на север до самого края света. Там вы найдете статуэточку и милую неухоженную могилку **3**. Раскопав курганчик, вы найдете браслетик. Что и требовалось доказать.

**Миссия пятнадцатая. За-
ложница.***Цель: спасти дочку торговца.*

Зайдя в лавочку, мы узнаем о том, что прелестная хромоногая дочурка торговца была похищена коварными магами, которые всего-то навсего потребовали за нее выкуп. Дочка, конечно, папаше дорога, но не настолько же! Одним словом, за небольшое вознаграждение нам предлагается вызволить несчастную из плена, по пути собрав все-все-все вещички наглецов. Разумеется, все затраты торговца после первого же вашего посещения магазина с лихвой окупятся — проценты, разумеется, с продаж будут драть по-прежнему. Ну, да ладно. Первым делом, надо решить, куда телепортироваться. Можно вверх от пункта старта, а можно и вниз. В первом случае дорога к победе будет несколько короче. В противном случае вам предстоит приятное путешествие через лесок, полный кровожадных белочек ① и милых добродушных привидений ②, скопившихся за небольшим мостиком. Еще интереснее небольшая банда призраков возле входа в город ③. После того, как вам удастся как следует отвадить от себя злых духов, проследуйте мерным шагом победителя к башням, возвышающимся невдалеке. С магами ④ разделиться будет несложно, тем более, что прикрытия у них нет никакого — так что остается лишь пожелать удачи с хромоногой красавицей ⑤.

**Миссия шестнадцатая.
Осада Каргалласа.***Цель: спасти дракона, снять осаду с замка.*

Миссия может показаться сложной, однако пройти ее легче легкого, если, конечно, знать, что надо делать. Я знаю, к примеру. Но вам не скажу. Шучу, шучу. Разумеется, сначала надо добраться до города ①, в котором один важного вида крестьянин расскажет вам жалостливую историю о несчастном драконе, которого заколдовали осаждающие форт Каргалласа разбойники. Ничего не поделаешь, придется помогать окаменевшему дракончику, тем более, что в одиночку справиться с бандой нет никакой

**Миссия 14****Миссия 15**

Миссия 16



осторожны — принимать участие в сражении необязательно, но вот сторониться от гигантского количества драконьих Fireball'ов — необходимо. Рано или поздно, сражение закончится неизменной победой. А вы сможете возвратиться в родной Плагат с чувством выполненного долга.

Миссия семнадцатая. Заложники.

Цель: освободить наемников буржуина Снута.

Боже мой! Что стало с этим властным наговатым старичком, который по доброте душевной подарил нам милую брошку после прохождения второй миссии! Да, тяжела судьба. Не будем жестокими, и поможем купцу. Главное, предстоящее задание, скорее, можно отнести к разряду настоящих бонусов, в которых вы просто можете позабавить-

возможности. Для начала вам необходимо найти в одном потайном месте бутылку с живой водой. Идите по западной дороге и, дойдя до развилки ②,

сверните на юг. Постепенно, пройдя мимо саблезубых черепашек ③, вы наткнетесь на полуостров с выгоревшим лесом, в дебрях которого лежит

неприметная сумочка с лейблом Allodbok ④, в которой и расположена драгоценная бутылочка. Желательно положить ее в кармашек к магу. Затем вам надлежит начать продвижение на север по той же западной дороге. Дракона вы найдете в жутком скрюченном радикулитом состоянии рядом с горой прямо на севере ⑤. Пусть большой выпьет микстуру, и тогда-то начнется веселье. Через горы, через доли начнется радостная атака на осаждающих Каргалас ⑥. Будьте

ся. Миссия интересна еще и тем, что в ней присутствует некий элемент головоломки, что позволит вам отвлечься от систематичного убивания монстров. Карта здесь разделена на несколько секторов, кругом расположившихся вокруг заключенных в каменные стены заложников. Если вы хотите пройти все и вся, для начала займитесь уничтожением всех Орков и гоблинов на внешнем радиусе в точках ①. Далее, на углах каждого из секторов расположены переключатели (всего их восемь), которые способны насыпать на монстров в своеобразных натуральных клетках или на вас различные губительные заклинания, а также открывать каменные засовы в этих клетках. Примерное расположение рычагов очень просто — ② убивает людоеда в первой камере, а ③ открывает проход к трупам этого людоеда. Откуда, нажав на рычаг ④, вы сможете получить доступ к камере с заключенными ⑤. Только убейте всех врагов перед этой камерой, иначе они попросту перебьют всех ваших спасаемых крестьяншек. Некоторые из рычагов будут кастовать плохие заклинания и на вашего героя, так что будьте осторожны. Никаких секретов и мешочков на карте, к сожалению, не найти.

Миссия 17



Миссия восемнадцатая. За плащом!

Цель: Отыскать магический плащ.

Так и тянет к нашей благородной банде униженных и оскорбленных. Вот опять пострадавший от разбойников крестьянин просит помочь избавиться от их заботы своего хозяина. Надо помогать. Идите через лес на юг, по пути истребляя мелких хищников, пока не набредете на деревеньку с магом и его друзьями **1**. Тут-то вам и раскроется чудесная возможность — воспользоваться услугами многочисленных черепах, находящихся в услужении у спасенного торговца. Но, понятное дело, черепахи волшебные и слушаются они только человека, имеющего при себе специальный амулет, который дедушка, разумеется, потерял не без помощи пресловутых разбойников. Придется тащиться в другой вражеский лагерь на востоке, расположенный в небольшом ущелье **2**. Идите по дороге до развилки, где встретитесь с компанией милых попутсторонних сил **3**, и затем поворачивайте на юг. Второй лагерь укреплен получше и имеет в своем распоряжении около десятка воинов, руководимых двумя опытными магами. Маги, правда, предпочитают пользоваться исключительно электрическими заклинаниями. Чуть южнее от прохода в лагерь вы встретите еще одного мага, который не принимает участия в сражении **4**, у него-то вы и найдете искомый амулет. После этого идите в южную часть центра карты за озеро, где вы встретите своего старого знакомого и стадо хищных, но смиренных черепашек **5**. Теперь они переходят под ваше командование и можно выступать в поход. Ползите на северо-восток и, рано или поздно, наткнетесь на небольшую засаду **6** и два лагеря разбойников, разбитые по разные стороны озера **7** и **8**. Решайте сами, нужно ли вам уничтожать их всех или же достаточно только разорить часть их жилищ, поскольку сам плащ можно будет найти в самом верхнем восточном крыле карты у двух веселых магических старичков **9**.

Миссия девятнадцатая. Новая катапульта.

Цель: Отнять новую катапульта у разбойников.



Разузнав о чудодейственной катапульте, которая используется разбойниками в их нехороших целях, мы, разумеется, решаем, что без нее никакой жизни нет. Подход к очередному лагерю будет нелегким, тем более, что и формат карты на сей раз выбран необычный. Вместо стандартного квадрата авторы игры предложили прямоугольник. Опять же, в отличие от большинства других миссий, здесь существует несколько способов прохождения до назначенной точки. Вы можете последовать западным, восточным или же прямым проходом на юг. Предпочтительным с точки зрения легкости можно считать восточный, а вот большее количество бонусов и дополнительных предметов вы сможете отыскать в западном. Однако, идя тем путем, вам будет сложнее достать катапульта, поскольку враги относятся к обладанию ею крайне трепетно и решат уничтожить свое сокровище.



Миссия 19



Миссия 20

вище именно в тот момент, когда вы захотите его наконец-то захватить. Далее приводится простой вариант решения. Идите через горные перевалы южнее до развилки ①, откуда поверните направо. На своем пути вы встретите одинокого орка ② и обязательно синего людоеда ③, который в любом случае постарается вас настигнуть, даже если вы пойдете по другому проходу. Теперь двигайтесь на восток и, пробравшись по берегу небольшого болотца, постарайтесь достигнуть края карты ④. Отсюда можно уже практически увидеть деревенку разбойников. Двигайтесь на юг

и не забудьте истребить парочку привидений ⑤ и забрать полезный мешочек с кучей приятных безделушек. Теперь самое сложное. ⑥ Для того, чтобы разбойники не уничтожили катапульту раньше времени, вам придется дать им подумать, что их победа близка, и постараться выманить их на территорию, как можно более удаленную от самого предмета вашего вождения. Постарайтесь сделать так, чтобы вся битва прошла хотя бы

Миссия двадцатая. Разбойники.

Цель: Отыскать человека, который сдал плащ в комиссионку.

Одно из тех заданий, в которых вся сложность заключается в ловушке, поставленной прямо на пути. В данном случае она заключается в четырех магах на пригорке, которых необычайно сложно убить ①. Для пущей верности разработчики игры усеяли все поле вокруг них всяческими мел-

кими ползающими и летающими гадами. Ваша основная задача заключается в том, чтобы обойти опасное место стороной (или, конечно, убить магов, если вы такой сильный). Обходных путей два, и оба они вполне сгодятся для практически безопасного путешествия. В том случае, если вы пойдете по пути ②, вам предстоит небольшое лесное путешествие в компании с зубастыми белочками, а в случае выбора дороги ③ герои совершат прогулку по высокогорному массиву. Цель миссии находится на

самом что ни на есть востоке карты. Прямо в центре за мостом ④.

Миссия двадцать первая. Маг-предатель.

Цель: Найти и убить нехорошего мага, врага хороших магов из учебного центра.

В начале этой миссии вас ставят буквально в неудобное положение — опять предлагают на выбор три дороги. Одну — северо-западную — можно отместить сразу, поскольку заканчивается она тупиком. Мило, не правда ли? Остается выбор — на север или на запад. Признаться честно, оба пути практически идентичны и предлагают одинаковый набор монстров, за исключением, пожалуй, лишь полудюжины бонусных орков с тучами денег на севере. ① Выберем эту дорогу. Итак, отправляйтесь в поход, перебейте гусениц ②, переправьтесь через реку и побегайте наперегонки с черепахами ③. Некоторое количество дополнительных орков будет ждать вас на другом берегу на самом севере ④. Теперь идите на запад и осторожно убейте тролля ⑤. Отсюда рукой подать до башни злополучного мага. У него нет охраны, так что убить подлеца будет легко. ⑥. Западный путь много проще, на нем вы не встретите никаких орков — так что выбор за вами.

Миссия двадцать вторая. Обет Бриана.

Цель: Найти убийцу и узнать о свитке.

Да-да, именно так, узнать. Бриан отправляется в далекий поход, и нам придется сопровождать бедолагу, чтобы, не дай Бог, с ним не случилось чего ужасного. Рядом с местом старта, справа и слева от вас, расположились два лагеря гоблинов, и в западном ① вы сможете найти скелет с пятидесятитысячным мешочком рядом с ним. Пройдя по дороге на юг, вы сможете обнаружить небольшое озеро и пасущихся неподалеку черепах ②. В пещере посреди скал ③ вы также можете найти немало интересного. Теперь вам опять придется выбрать, какой дорогой идти к цели — вы можете переправиться через реку и идти по восточному берегу ④, или же попутать среди островов на юге ⑤. Поскольку последний путь изобилует чрезмерным количеством опасностей, рекомендую все же воспользоваться первой дорогой. На ней, помимо мелких хищников, вы встретитесь с небольшим разбойничьим гарнизоном, состоящим из полудюжины достаточно сильных воинов ⑥. Но цель уже близко — вам остается только перейти через пару мостов — и все решится само собой.



Миссия 21

Миссия 22

Миссия двадцать третья.
Клан Драконов.

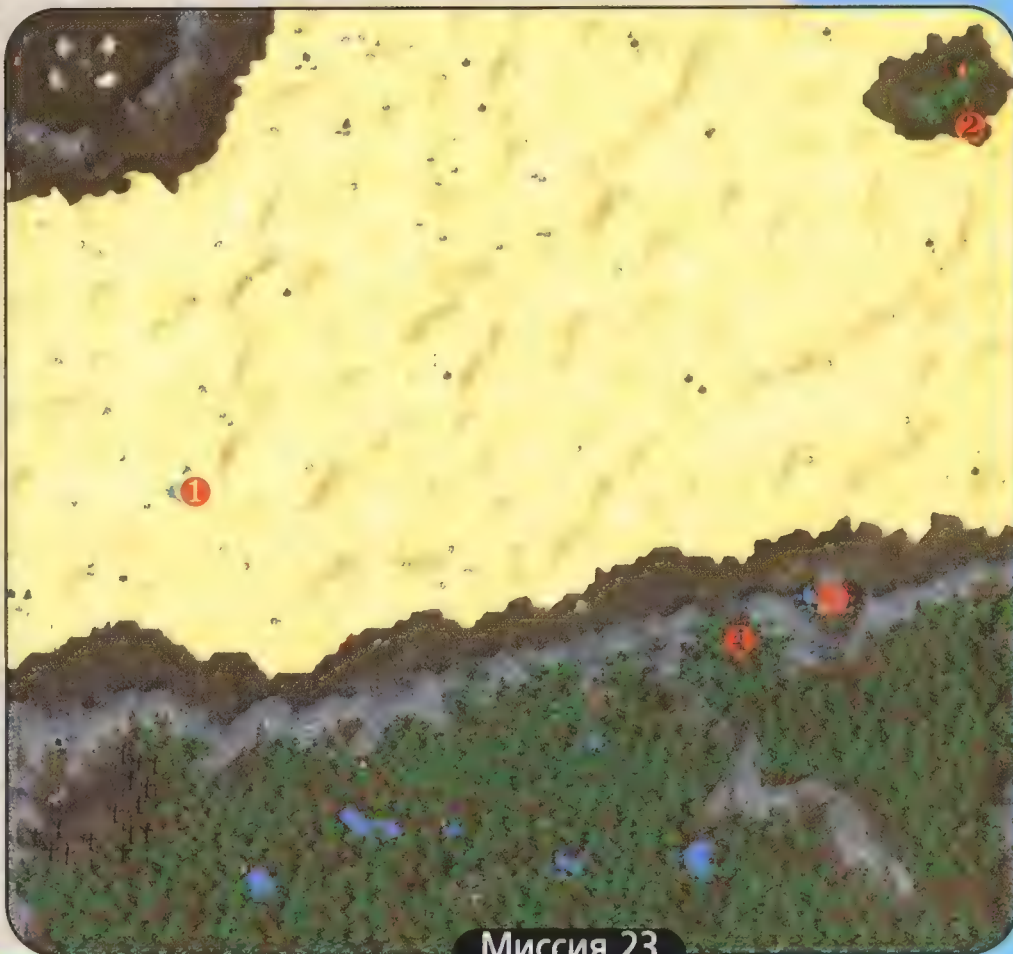
Цель: Расправиться с семейством драконов, терроризирующих местных жителей.

В какие только уголки не забрасывала нас судьба, но в таком месте вам еще точно не приходилось бывать. Добро пожаловать в пустыню. Самое противное в этом задании то, что выполнить его без посторонней помощи практически невозможно, да и с ней-то будет тяжело, особенно если поставить своей целью убить все на своем пути. Поначалу двигайтесь по пустыне, собирая черепаховые панцири и хаотично разбросанные мешочки. Когда вам это надоест, появится первый дракон ①. На самом деле, с ним-то драться совершенно необязательно, поскольку летит он атаковать селение, а не вас, и жители деревни с ним быстро справятся. Теперь вы можете отправляться на восток — к башне одинокого мага, который вас ждет не дожидается ②. Поболтав с ним о диких заклатьях местных окрестностей и дождавшись ручного розового духа, который прилетит из-за гор с юга, вы отправитесь снимать заклатье троллей с моста ③ — в противном случае вам придется в одиночку сражаться с пятью самыми сильными троллями в игре, а это явно не подарок. Тут вам придется воспользоваться своим искусством телепортации, открыть ворота с помощью рычага ④, и путь в жуткий темный лес открыт. Самое главное — он просто кишит орками, причем самого страшного черного цвета, и поэтому путешествовать по лесным чащам следует крайне осторожно, избегая встреч с большими количествами вредных для здоровья противников. Помимо всего прочего, в лесу валяется большое количество сокровищ, отмечать на карте которые просто нет места, настолько их много. Драконы на карте варьируются от слабеньких зеленых до очень сильных и мощных фиолетовых, которых следует особенно опасаться. Как ни странно, этот бонус — одна из немногих миссий, на протяжении которой рекомендуется сохраняться чуть ли не каждые пять секунд.



Миссия двадцать четвертая. Свиток Тенсеса.

Цель: Отобрать свиток у мага Веглуда.



Миссия 23

Миссия 24



Для начала убейте черепашек и возьмите у них мешок, то же самое проделайте с орками и алмазным топором ①. Затем займитесь людоедом чуть севернее и лишите его сотысячного капитала и жизни ②. Самое жуткое в мире аллодов

это дискриминация. С магами никто не желает иметь дела, потому что никто им не доверяет, и то же самое происходит с самими представителями сложной профессии — они не слишком-то жалуют чужаков. А посему, если вы не маг, то можете и не

подходить к тусовке на северной дороге ③. Посему придется притащить к этому месту давнишнюю подружку магов, которая с недавних пор также бежит с вами по горам и долам. Оказывается, этот Веглуд весьма практичный человек, и ничего не желает отдавать задаром. А поэтому нам предлагается убить одного вредного мага, старого ученика самого Веглуда, который колдует нераз-

решенные заклинания на острове неподалеку. Сказано — сделано. Идем дальше на север и стараемся изо всех сил одолеть приличную банду орков ④. Рядом с виселицей вы сможете отыскать еще один алмазный топорик ⑤, так что подбирается целая коллекция мод Аллоды'98. Теперь вы уже рядом с островом, остается лишь убить множество служащих ученику Веглуда тварей ⑥ и, разумеется, покончить с ним самим ⑦. Можно придти к цели и более коротким путем — через точки ⑧ и ⑨, в этом случае вам не грозит смерть от орков, но и большого количества призов вам не получить. Возвращайтесь к магам ③. Случается и такое. Да. Ну что поделаешь — предателей на свете не счесть, особенно велика их концентрация на

Умоире. Не забудьте перед уходом обыскать тело Веглуда - свиток вам все еще нужен.

Миссия двадцать пятая. Зуб Дракона.

Цель: Достать зуб дракона для проведения сугубо магических экспериментов.

Приятно, когда тебе помогают. А еще приятнее, когда ты сам нашел источник помощи. Поспешите в небольшую пещерку на севере ① — там вас ждет стая друзей-лучников, которые должны помочь справиться с драконом. Пройдя отрядом мимо назойливых, как всегда, гусениц ② и небольшого отряда гоблинов ③, вы наткнетесь на более серьезную угрозу ④. Зато получите в подарок метеоритный арбалет и кристаллический двуручный топор. Если вы пойдете по горной цепи на запад, то сможете отыскать много приятных вещей, наряду с новыми приключениями. Вас ждут гоблины ⑤ и кристаллический топор. Теперь пора приниматься за серьезные дела. Перед тем, как вы сможете сразиться с драконом, вам придется попробовать свои силы на его товарищах троллях ⑥. Их четверо, правда, каждый дерется поодиночке, поскольку находится в миниатюрной камере. Тем не менее, солидную угрозу вашему существованию они представляют. После смерти последнего появится, наконец, и дра-

Миссия 25



Миссия 26

кон, причем, на этот раз весьма мощный. Вам придется изрядно повозиться с ним, хотя легкомысленный герой впоследствии скажет, что зуб вытащить было куда сложнее. Ему легко говорить, убивал же не он.

Миссия двадцать шестая. Дорога к башне.

Цель: Найти Скракана и оживить его.

Вот, наконец, и добрались мы до максимально возможного размера миссии. Перед вами многозначительная, ужасная и гигантская карта 256x256. Именно на ней от вас потребуются максимум умений и рвения для достижения цели, именно она послужит самым лучшим тестом на выносливость перед финальной схваткой. Самое интересное заключается в том, что сложность прохождения этой миссии не настолько уж и велика, но вот пробраться через все ловушки и обойти все опасные места сможет только настоящий ас. Изначально вам предстоит придерживаться двух основных путей, южного или же северного. Если южный более прямолинеен и требует, в основном, уничтожения монстров, то северный более сложен в плане архитектуры местности и различных ловушек. Почти по всему пути вашего следования благоразумные дизайнеры игры расставили башни, разящие огнем и молниями, чтобы вам не слишком хорошо жилось. У входа в лес вас будет поджидать самодовольный тролль, который будет долго разглагольствовать о своих достоинствах и под

конец нагло заявит, что вас он не пропустит. Ничего страшного, у нас найдутся и другие методы убеждения. ❶ Оттуда отправляйтесь на юг или же на север. В первом случае вас ждет в далекой перспективе несколько деревень гоблинов ❷ и логово людоедов ❸. Под конец же — аж пять мостов с охраняющими их бравыми троллями ❹, чтобы никому не было обидно, каждому дали по объекту. Как ни странно, справиться с такой силищей все же можно, однако это потребует от вас приложения большого количества сил. В принципе, жуткие мосты можно попросту обойти, и тогда особых проблем у вас не возникнет. Особое внимание обратите на центр карты, где в окружении высоких гор кроется совершенно необходимый мешочек ❺. Из этой позиции вам следует идти на восток к центральному мосту ❻ через огромный лес с монстрами. Для желающих обойтись без крупных потерь рекомендуется секретный ход на севере ❼, который, правда, еще придется очистить от драконов и прочих насекомых. Основной подход к башне Скракана охраняется не хорошо, а очень хорошо — бесчисленное количество гоблинов, орков, людоедов и троллей, защищенных стеной мощных заклинаний, которые при искусном вашем игрании, могут больше повредить противнику, чем вашей команде. В любом случае следует стараться выбегать из-под ядовитого облака и заманивать под него глупых монстров ❸. Ваша цель уже совсем близко ❶, и остается лишь догадаться, как привести великого мага в чувство.

Миссия 26

Миссия двадцать седьмая. Портал.

Цель: Уничтожить строителей портала.

В этой миссии ваши собирательские способности будут поощряться. И даже более того. На самом деле миссия №27 необязательна для выполнения, вот только без спецкостюма, который можно достать только в ней, вам вряд ли обойтись в борьбе с демоном. Так или иначе, приступим. Нам необходимо прежде всего найти пять элементов экипировки Лорда Сэйдена, который покоится на северо-восточной оконечности карты. Но для начала вам необходимо, во-первых, расправиться с гоблинами

1. Теперь отправляйтесь на убивание фиолетового дракона на запад 2. Рядом с его трупом между двух башен 3 вы сможете отыскать первый артефакт — доспехи лорда Сэйдена. Возвращайтесь к горам к оркам, ждущим в небольшой засаде 4. Идите на север, аккуратно убивая всех на своем пути, а именно еще две стаи орков 5 и 6. За горным хребтом вас ждет семейство людоедов, состоящее из шестерых синих, одного фиолетового и полудюжины обыкновенных серых собратьев 7. За мостом же вам придется немного поразвлечься с представителями драконьей фауны 8, а также поучаствовать в пирушке людоедов. Вопрос лишь в одном — в качестве какого блюда? Дальше сложнее. За гигантской крепостной стеной рядом расположились лучники и маги, и поэтому проход по берегу грозит стать вашей последней прогулкой. Поэтому лучше всего идти бодро и легким шагом. Время расправиться с товарищами на крепостной стене еще не пришло. Отправляйтесь к деревне 9 и поговорите с тружениками села. Отсюда вы можете действовать по своему усмотрению, однако необходимость такова — надо разбить всю армию врага и достать любой ценой все доспехи Лорда Сэйдена. За мостом 10, ведущим к восточной части карты, вас ожидает



Миссия 27

взвод людоедов, а также проклятое местечко, любящее награждать проходящих окаменением. Очередную часть доспехов вы сможете достать на севере карты рядом с деревней людоедов — такой маленький мешочек ①. Еще одну часть артефакта следует искать на той же местности, но только на юге, на холмах в поселении орков ⑫. Отсюда следует вернуться к мосту и, переправившись, идти на запад вдоль крепостной стены, следуя таким маршрутом, чтобы в вас не могли попасть лучники и маги. Зайдите за стену и начинайте методично уничтожать противников — это не легко, но вполне реально. ⑬ Миновав деревню, поверните на север. Четвертая часть доспехов Сэйдена покоится неподалеку от места службы дракона, так что вы быстро найдете ⑭. Последний, пятый элемент, находится на острове во внутреннем прудике и также охраняется дракончиком ⑮. Теперь вы можете смело отправляться к могиле Сэйдена ⑯ и получить в свое распоряжение все самое лучшее обмундирование. Остается лишь разделиться с последними магами и крестьянами ⑰, и можно отправляться в последний поход.



На сем игра кончается, и завершается наш затянувшийся рассказ. Получив доступ ко всем аллодам мира, вы мо-

жете уже начинать готовиться к Аллодам 2.

СИ

Сергей
АМИРДЖАНОВ

**Миссия двадцать восьмая.
Последняя битва.**

Цель: Уничтожить демона.

Ну вот и настал час последнего сражения. Демон ждет и ждет, но не в одиночку — до него еще предстоит дойти. Перво-наперво, вам надо будет разобраться с очисткой пути, чтобы ничто потом не мешало сражаться. Проверьте содержимое деревеньки ①, расправьтесь с наглым представителем троллиной фамилии ②, после чего отправляйтесь в пустыню к людоедам ③. На этой карте следует быть особенно осторожными еще и потому, что монстры на ней имеют обыкновение появляться неизвестно откуда, так что особенно не старайтесь разбивать вашу команду на группы. Чуть севернее вы встретите черепах ④, а беседа с магом наверняка доставит большое удовольствие ⑤. Вам остается лишь дойти до последней точки ⑥ — и тут уж помочь будет сложно. Или он вас, или вы его, третьего не дано. Остается надеяться на помощь вселенских полезных сил.

**Миссия 28**

Только

настоящий ценитель ролевых игр сможет оценить тот подарок, что преподнесла нам всем **New World Computing** своим новым шедевром. **Might & Magic VI** — классика в самом что ни на есть буквальном смысле, игра, в которой имеется настоящий **Gameplay**, с большой буквы. Это как раз тот случай, когда наша максимально объективная оценка ничего не значит по сравнению с интересом, который возникнет у вас с первых минут погружения в чудовищно привлекательный мир **Might & Magic**. И продлится он до самого конца, до развязки, которая наступит еще очень нескоро. Для любителей посидеть за игровой часик-другой сообщая сразу — **Might & Magic VI** — очень большая игра и она потребует от вас большого количества времени. Приятно только то, что о нем вы точно не пожалеете, как о попусту потраченном. При помощи нижеизложенного руководства в двух частях, надеюсь, вы сможете получить от игры максимум удовольствия при минимуме трудностей.

Кадры решают все

Основой вашего дальнейшего жития в мире **Might & Magic** послужит то, каким образом вы распорядитесь услугами генератора вашего войска. Для небольшой армии из четырех человек необыкновенно важно подобрать именно те умения и способности, которые помогут вам в бесконечных путешествиях по начальным мирам. Для начала вам на выбор предоставляется право выбрать внешность героев и их основную профессию из шести доступных классов, подобрать им подходящие имена и, самое важное, распределить между ними основные параметры. Личность героя формируется из семи основных характеристик — **Might, Intellect, Personality, Endurance, Accuracy, Speed** и **Luck**. Изначально каждый из этих параметров установлен «идеальным» образом, отвечающим предназначению класса персонажа, однако вы можете легко варьировать распределение характеристик между всеми героями, даже с возможностью закачать чуть ли не все параметры одного из героев вверх за счет остальных (что, правда, совсем не рекомендуется). Помимо этого, имеются также и дополнительные 50 очков, с помощью которых вы сможете повысить характеристики своих персонажей. Минимальное значение любого из параметров равно **5**, а максимальное — **25**, так что выбор у вас



имеется богатый. Помимо этого, вам также предстоит выбрать для героя два дополнительных умения вдобавок к тем двум, что причитаются герою благодаря его классу — тут выбор также достаточно широк и, разумеется, весьма серьезно зависит от профессии персонажа. Думаю, будет уместно рассказать о классах героев несколько подробнее.

Стандартный набор, предлагаемый игрой по умолчанию, предоставляет в ваше распоряжение следующую команду — **Paladin, Archer, Cleric, Sorcerer**. Такую комбинацию можно вполне считать не только приемлемой, но и наиболее сбалансированной. Однако вполне возможны и другие варианты, весьма интересные, со своими положительными и отрицательными сторонами.

Одним из самых экстравагантных способов создать команду является возможность использования одновременно четырех героев одного класса. К примеру, четырех рыцарей. Эта комбинация может показаться особенно дикой, однако, поверьте, преуспеть в игре можно и с такими силами. Рыцари не могут использовать магию, поэтому основной проблемой для них будет лечение. Придется использовать многочисленные свитки с одноразовыми заклинаниями, **potion**'ы или же почаще посещать храмы. С другой стороны, получив в свое распоряжение необычайно сильных физически героев с отличными атакующими характеристиками, вы можете почти не бояться монстров, а обилие умений, открытых перед этим классом, поможет преодолеть недостаток магических сторон. Оснастить же героев лучше всего следующим образом: как минимум двое должны получить характеристики **Intelligence** и **Personality** уровня **14** и выше, а оставшиеся в вашем распоряжении очки лучше всего равномерно распределить между **Speed** и **Accuracy**. Вся четверка должна обязательно заполучить **Bodybuilding**, а двое менее ученых рыцарей еще и **Shield**. Оставшиеся два свободных слота для умений необходимо заполнить **Perception** и **Disarm Traps**.

Создать команду, состоящую исключительно из магов, еще сложнее, поскольку новички в этом деле даже поначалу не могут как следует построить процесс уничтожения много-

численных монстров. Однако это совсем не значит, что вам не удастся преуспеть и с такой командой. Для того, чтобы эффективно действовать на поле боя, **Cleric**'и должны иметь показатель **Might** как минимум около **11**, а для **Sorcerer** и **Druid** понадобится улучшение баланса между **Accuracy** и **Might**. Во время распределения навыков убедитесь в том, что ваши бойцы получили доступ ко всем возможным школам магии, а также, по возможности, помогите им с защитой, добавив какой-либо оборонительный прием. Положительный момент в такой комбинации заключается в том, что вы сможете убивать монстров, не позволяя им приблизиться к себе, однако взамен игра потребует от вас чего-то большего, чем просто стояния на одном месте и поливания голов противника ливнями заклинаний, поскольку большая часть врагов также умеет хоть чем-нибудь стрелять.

Если набрать в команду исключительно **Paladin**'ов, то может получиться весьма занятная ситуация. Герои этого класса весьма сильны физически и, при этом, умеют использовать некоторые аспекты магии. Главным же недостатком этих героев является низкий показатель скорости, который надлежит немедленно исправить хотя бы до значения в **12**. Каждому обязательно надо будет научиться **Bodybuilding**, а вот об интеллекте можно и позабыть. Не всем же быть умными, в конце концов. В процессе игры надо уделять большое внимание разнообразным магическим моментам, и обязательно при случае научиться магии **Body**, чтобы не зависеть от храмов и пузырьков с лекарствами, если необходимо подлечиться.

Отряд лучников — это даже звучит неплохо. Однако надо признаться, что руководить бандой лучников задача не из легких. А все из-за того, что именно представители этой профессии наименее склонны к прогрессивному обучению ближнему бою. Так что в маленьких комнатках подземелий вы будете чувствовать себя несколько неуютно. Но вот зато на открытых просторах лучше выбора, чем команда лучников, вам не найти. Наилучшим способом хоть как-то помочь своей команде является следующий — всем необходимо увеличить параметры **Speed** и **Accuracy** до **16**, двоим лучникам повысить **Might** до **14**, а оставшиеся двенадцать очков распре-



лить между двумя другими героями, чтобы поднять им **Luck**. Все лучники должны получить **Leather** для защиты, неплохо будет снабдить одного из них также **Fire Magic**, а другого — **Perception**. Поскольку лучники не имеют доступа к лечащим заклинаниям, вам придется приготовиться к длительным походам с поля боя обратно в деревню к храму. Хотя со временем вы, по крайней мере, сможете заполучить в свое распоряжение умения, снимающие большинство «нехороших» состояний, таких, как **Poison** или **De-sease**.

Путевой словарь мага

Магия много чего значит в королевстве **Enroth**. Заклинаний много, лавочек, где их продают, не меньше. Цены разные. Не стоит доверяться продавцам — главная их задача — сбывать товар, а не помочь вашему делу, так что подбору заклинаний следует уделять особое внимание. В приведенной ни-

же таблице вы сможете найти все заклинания, которые могут вам встретиться в процессе игры, ознакомиться с принципами их действия, ущербом, наносимым противнику, стоимости синтеза, скорости восстановления мага после произведения заклинания на свет. Также важна и зависимость мощности заклинания от опыта, накопленного вашим магом в той или иной области. Если, к примеру, ваш герой хорошо обучен **Fire Magic**, то длительность действия заклинаний **Torch Light** будет продлеваться на час с каждого уровня опыта в **Fire Magic**. В том случае, если синтезирующий заклинание маг является экспертом или мастером в этой области магии, то он сможет получить дополнительные преимущества в виде вспомогательного действия, дополнительного эффекта или же уменьшения стоимости магического действия. Ну, и наконец, иногда при создании заклинаний существуют некоторые ограничения, ко-



торые накладываются на вашу команду в зависимости от ее состояния, состава или из-за каких-то других причин. Заклинание, синтезируемое с нарушением таких ограничений, скорее всего, причинит вред членам вашей команды.

Paladin

Компромисс между силой и магией в полной мере воплощен в этом типе героя, который силен физически, способен использовать все виды оружия и брони, но также наделен и большим количеством магических способностей. Изначальным умением у **Paladin'a** является магия категории **Spirit**, а в процессе игры он может выучить еще и области **Mind** и **Body**, доступные также классу **Cleric'ов**. Может быть со временем произведен в **Crusader** (+1 HP +1 MP) и в **Hero** (+1 HP +1 MP). Как и **Knight'am**, **Paladin'am** доступны все второстепенные умения.

FIRE MAGIC

Torch Light

Действие: увеличивает освещенность помещения.

Стоимость в MP: 1.

Восстановление: очень быстро.

Ущерб: нет.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: на 1 час увеличивается длительность.

Использование экспертом: хорошее освещение.

Использование мастером: отличное освещение.

Ограничения: нет.

Flame Arrow

Действие: Огненная стрела, имеющая небольшую вероятность попадания (как стрела обычная) и приносящая небольшое количество вреда.

Стоимость в MP: 2.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 1d8.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: увеличивается на 5 вероятность попадания.

Использование экспертом: стоимость 1, восстановление быстро.

Использование мастером: стоимость 0, восстановление быстро.

Ограничения: нет.

Protection from Fire

Действие: увеличивает способность противостоять магии огня у всей вашей команды.

Стоимость в MP: 3.

Восстановление: Медленное.

Ущерб: нет.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: увеличивается защита на 1%, время действия на 1 час.

Использование экспертом: увеличивается защита на 2%.

Использование мастером: увеличивается защита на 3%.

Ограничения: нет.

Fire Bolt

Действие: Огненный шар, поражающий противника. Не самое сильное, но достаточно дешевое и эффективное заклинание, одно из самых полезных во всем арсенале **Fire Magic**.

Стоимость в MP: 4.

Восстановление: быстро.

Ущерб: 1d4.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается.

Использование экспертом: восстановление очень быстро.

Использование мастером: восстановление очень быстро.

Ограничения: нет.

Haste

Действие: Уменьшает промежутки, во время которых ваши герои восстанавливают силы после очередного действия. После применения все герои получают в награду состояние **Weak**.

Стоимость в MP: 5

Восстановление: медленное.

Длительность: 4 минуты

Широта действия: один член команды.

Зависимость от опыта: восстановление быстрее, длительность увеличивается на 1 минуту.

Использование экспертом: действует на всю команду.

Использование мастером: действует на всю команду.

Ограничения: наличие в команде пораженных **Weak**.

Fireball

Действие: Более мощный огненный шарик, также весьма и весьма полезный. Поражает одного противника, однако осколками может поранить и близких к нему товарищей. Как и вас,

впрочем.

Стоимость в MP: 8.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 1d6.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается.

Использование экспертом: восстановление быстро.

Использование мастером: восстановление быстро.

Ограничения: нет.

Ring of Fire

Действие: создается поле огня вокруг вашей команды, которое причиняет ущерб всем попадающим в него монстрам.

Стоимость в MP: 10.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 6, радиус 128 клеток.

Широта действия: поражает всех монстров, находящихся на радиусе.

Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 1.

Использование экспертом: радиус увеличивается вдвое.

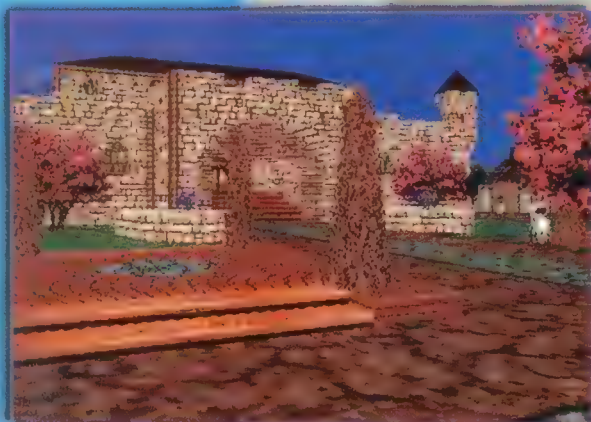
Использование мастером: быстрое восстановление.

Ограничения: нет.

Fire Blast

Действие: Запускает несколько огненных ракет в направлении, куда на мо-





мент синтеза заклинания смотрит маг. Попадает только в тех монстров, которых встречает на своем пути.

Стоимость в MP: 15.

Восстановление: среднее.

Ущерб: (1d3)+4.

Зависимость от опыта: ущерб умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: восстановление быстрое, пять залпов.

Использование мастером: восстановление быстрое, семь залпов.

Archer

Фактически, это единственный тип героя, который способен эффективно атаковать противника на больших расстояниях. Основными умениями, из которых Archer'ы черпают свои силы, лежат в области искусства использования лука и магические способности областей магии, доступных для Sorcerer'ов. Изначально Archer'ы могут использовать Air Magic, а затем смогут научиться и области Elemental. Однако, как и для всех смешанных классов, магия категорий Light и Dark для них недоступна. На манер Paladin'a, Archer способен при произведении в Battle Mage и Warrior Mage приобрести способность добавлять по лишней единице к здоровью и объему маны при продвижении на уровень вверх. Второстепенные умения также открыты и для Archer'ов.

Ограничения: нет.

Meteor Shower

Действие: Небольшой метеоритный дождь на солидном радиусе вокруг ваших героев. Старайтесь не двигаться с места, пока поток не закончится.

Стоимость в MP: 20.

Восстановление: медленное.

Ущерб: 8, радиус 256 клеток.

Широта действия: поражает всех монстров, находящихся в радиусе действия.

Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 1.

Использование экспертом: восстановление среднее, 12 метеоритов.

Использование мастером: восстановление медленное, 16 метеоритов.

Ограничения: применение только под открытым небом.

Inferno

Действие: Мощный шквал огня, затрагивающий всех находящихся поблизости монстров. Хорошо подходит для вычищения комнат, набитых тучами мелких или средних монстров.

Стоимость в MP: 25.

Восстановление: медленное.

Ущерб: 12

Широта действия: все противники.

Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 1.

Использование экспертом: время восстановления среднее.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: применение только в помещениях.

Incinerate

Действие: Одно из самых мощных разрушительных заклинаний, действующих на одну единственную мишень. Для боссов, если только они не имеют мощной защиты от магии огня, вам не найти ничего лучше.

Стоимость в MP: 30.

Восстановление: медленное.

Ущерб: (1d15)+15.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: восстановление среднее.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

WATER MAGIC

Wizard Eye

Действие: показывает на карте расположение монстров и других объектов.

Стоимость в MP: 1

Восстановление: очень быстрое.

Ущерб: нет.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: продолжительность действия увеличивается на 1 час.

Использование экспертом: показывает сокровища.

Использование мастером: показывает события.

Ограничения: нет.

Static Charge

Действие: небольшой поток статического электричества хоть и не наносит большого ущерба, но всегда попадает.

Стоимость в MP: 2.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 1d5+1

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: уменьшается время восстановления.

Использование экспертом: восстановление быстрое.

Использование мастером: стоимость 0.

Ограничения: нет.

Protection from Electricity

Действие: защищает всех героев от магии Air.

Стоимость в MP: 3.

Восстановление: медленное.

Ущерб: нет.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: защита +1%, длительность +1 час.

Использование экспертом: защита +2%.

Использование мастером: защита +3%.

Ограничения: нет.

Sparks

Действие: Синтезирует небольшие шаровые молнии, которые разносятся по помещению и продолжают свое путешествие до тех пор, пока не найдут себе цель. Тогда причиняют небольшой вред. Разумеется, могут причинить вред и вашим героям.

Стоимость в MP: 4.

Восстановление: быстрое.

Ущерб: 2

Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 1.

Использование экспертом: восстановление быстрое, пять залпов.

Использование мастером: восстановление быстрое, семь залпов.

Ограничения: нет.

Feather Fall

Действие: предохраняет вашу команду от ущерба при падении с большой высоты.

Стоимость в MP: 5.

Восстановление: медленное.

Длительность: 5 минут.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: длительность умножается.

Использование экспертом: базовая длительность 10 минут.

Использование мастером: базовая длительность 1 час.

Ограничения: нет.

Shield

Действие: вдвое уменьшает ущерб от атак на расстоянии (стрелы, камни, ракеты).

Стоимость в MP: 8.

Восстановление: медленное.

Длительность: 1 час + 5 минут.

Широта действия: один член команды.

Зависимость от опыта: длительность в минутах умножается.

Использование экспертом: действует на всю команду.

Использование мастером:

действует на всю команду, базовая длительность увеличивается на 10 минут.

Ограничения: нет.

Lightning Bolt

Действие: мощный электрический удар, который наносит приличный ущерб и всегда попадает в цель.

Стоимость в MP: 10.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 1d8.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается.

Использование экспертом: восстановление быстрое.

Использование мастером: восстанов-



ление очень быстрое.
Ограничения: нет.

Jump

Действие: позволяет вашей команде подпрыгнуть на высоту около 10 метров, причем даже в случае падения с этой высоты ущерб вашему здоровью причиняться не будет.

Стоимость в MP: 15.

Восстановление: среднее.

Ущерб: нет.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: восстановление (базовое значение - значение опыта).

Использование экспертом: восстановление быстрое.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

Implosion

Действие: Интересное заклинание, базирующееся на взрыве окружающего воздуха из-за большого перепада давлений. Главное в этой теории заключается в том, что такой метод способен нанести значительные повреждения.

Стоимость в MP: 20.

Восстановление: медленное.

Ущерб: $(1d10)+10$

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: восстановление среднее.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

Fly

Действие: Позволяет на некоторое время почувствовать себя птицей или драконом. Или летучей



мышью. Как будет угодно.

Стоимость в MP: 25.

Восстановление: очень медленное.

Длительность: 5 минут, продолжение полета стоит 1 MP за каждые пять минут.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: длительность умножается.

Использование экспертом: базовое значение длительности 10 минут.

Использование мастером: базовое значение длительности 1 час.

Ограничения: используется только под открытым небом.

Starbust

Действие: Мощный поток звездной пыли, сметающий все на своем пути. Не позавидуешь монстрам, попавшим под такой поток. При точном попадании сильно бьет монстра и ранит всех окружающих его.

Стоимость в MP: 30.

Восстановление: медленное.

Ущерб: 20, радиус 512 клеток.

Широта действия: противник и радиус вокруг него.

Зависимость от опыта: ущерб +1.

Использование экспертом: восстановление среднее, 12 залпов.

Использование мастером: восстановление среднее, 16 залпов.

Ограничения: применяется только под открытым небом.

Cleric

Один из самых необходимых типов героев, которому в любой армии отводится роль врачавателя. Cleric изначально обладает знаниями в Body Magic, разделе, на который и приходится большая часть целительных заклинаний. Могут использовать в качестве оружия только Mace, Staff и Bow. Среди оборонных средств для них закрыты лишь Plate Armor. Отличные маги и посредственные бойцы. Cleric не имеет запретов в области второстепенных умений и, аналогично двум предыдущим классам, прогрессирует при продвижении в Priest и High Priest.

WATER MAGIC**Awaken**

Действие: автоматически пробуждает ваших героев ото сна и может прервать магический сон, если он не продолжался слишком долго.

Стоимость в MP: 1

Восстановление: очень быстрое.

Длительность: максимальная длительность магического сна для эффективности заклинания 3 минуты.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: длительность умножается.

Использование экспертом: максимальная базовая длительность сна 1 час.

Использование мастером: максимальная базовая длительность сна 1 день.

Ограничения: нет.

Cold Beam

Действие: поражает монстра холодом.

Стоимость в MP: 2.

Восстановление: быстрое.

Ущерб: 2d3.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: восстановление (базовое значение — значение опыта).

Использование экспертом: восстановление быстрое.

Использование мастером: стоимость 0.

Ограничения: нет.

Protection from Cold

Действие: защищает от Water Magic.

Стоимость в MP: 3.

Восстановление: медленное.

Длительность: 1 час.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: защита +1%, длительность умножается.

Использование экспертом: защита +2%.

Использование мастером: защита +3%.

Ограничения: нет.

Poison Spray

Действие: Ядовитая жидкость выплевывается прямо монстру в морду. Ущерб невелик, но зато эффективность почти всегда стопроцентная, поскольку весьма малое количество монстров способно противостоять Poison.

Стоимость в MP: 4

Восстановление: среднее

Ущерб: $(1d2)+2$

Широта действия: несколько залпов.

Зависимость от опыта: ущерб умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: быстрое восстановление, 3 залпа.

Использование мастером: быстрое восстановление, 5 залпов.

Ограничения: нет.





Sorcerer

Самый крупный специалист в магии, которого только можно отыскать. Только этому классу доступен широкий спектр различных магических умений, включая и магию категорий Light и Dark. Герою этого класса, однако, может понадобиться достаточно большое количество времени, чтобы в должной степени развить свои способности, чему в равной степени мешает как медленное продвижение мага по сравнению с воином в своем искусстве, так и совсем небольшое количество здоровья этого героя. Sorcerer - самый слабый боец из всех, что вы сможете выбрать, он умеет использовать лишь Dagger, Staff и Bow и не в состоянии носить доспехи. При умелом использовании, тем не менее, герой этого класса может стать отличным помощником. Рост пропорционально назначениям Wizard и Arch Mage такой же, как и у большинства остальных героев.

Water Walk

Действие: позволяет вашей команде ходить по водной поверхности.

Стоимость в MP: 5.

Восстановление: медленное.

Длительность: 5 минут, каждые дополнительные 20 минут стоят 1MP.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: длительность умножается.

Использование экспертом: базовая длительность 10 минут.

Использование мастером: базовая длительность 1 час.

Ограничения: применяется только под открытым небом.

Ice Bolt

Действие: Молния из льда, пронизывающая монстра насквозь. Средний урон и стопроцентная вероятность попадания.

Стоимость в MP: 8.

Восстановление: среднее.

Урон: 1d7.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: урон умножается.

Использование экспертом: быстрое восстановление.

Использование мастером: быстрое восстановление.

Ограничения: нет.

Enchant Item

Stun

Действие: парализует и отодвигает монстра немного назад.

Стоимость в MP: 1.

Восстановление: быстрое.

Длительность: 10.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: длительность

Действие: Дает возможность снабдить предмет магическими возможностями, однако серьезно зависит от уровня опыта. Только мастера могут снабжать магией оружие.

Стоимость в MP: 10.

Восстановление: медленное.

Вероятность успеха: 10%

Широта действия: один предмет.

Зависимость от опыта: Вероятность успеха умножается. Максимально доступный уровень — второй.

Использование экспертом: максимально доступный уровень — третий.

Использование мастером: возможность добавлять магические свойства в оружие, максимально доступный уровень — третий.

Ограничения: не может быть использовано на предметах, являющихся частью квестов.

Acid Burst

Действие: Кислотный дождичек для одного избранного монстра. Причиняет значительный вред.

Стоимость в MP: 15.

Восстановление: среднее.

Урон: (1d9)+9

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: урон умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: восстановление среднее.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

Town Portal

Действие: необычайно полезное заклинание, переносящее вашу команду в последний посещенный город.

Стоимость в MP: 20.

Восстановление: медленное.

Вероятность: 10%

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: Вероятность умножается. Использование возможно только под открытым небом.

Использование экспертом: возможно

использование в подземельях.

Использование мастером: возможен выбор любого города, который вы желаете посетить.

Ограничения: нет.

Ice Blast

Действие: Крупное ядро из льда выбрасывается в направлении монстра, потом взрывается, и льдинки разлетаются во все стороны, ricochet'ятся от стен и препятствий. Все продолжается до тех пор, пока последняя не воплется в чью-либо плоть или не улетит далеко-далеко.

Стоимость в MP: 25.

Восстановление: медленное.

Урон: (1d2)+12.

Широта действия: каждый шар раскалывается на семь осколков, разлетающихся в неизвестном направлении.

Зависимость от опыта: урон умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: восстановление среднее.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

Lloyd's Beacon

Действие: Дает возможность поставить некий маяк, к которому потом, в будущем, вы сможете телепортировать свою команду. Опыт определяет, какое время этот маяк сможет поддерживать свою энергию. Вам придется синтезировать заклинание дважды - первый раз во время установки маяка, а второй - во время телепортации.

Стоимость в MP: 30.

Восстановление: очень медленное.

Длительность: 1 час.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: длительность умножается.

Использование экспертом: базовая длительность жизни маяка 1 день.

Использование мастером: базовая длительность жизни маяка 1 неделя.

Ограничения: нет.

EARTH MAGIC

Magic Arrow

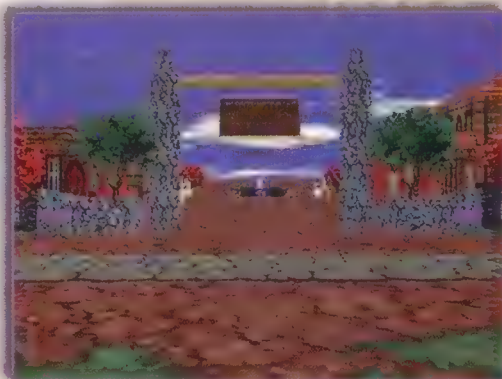
Действие: маленькая магическая стрела, которая весьма неточна при попадании.

Стоимость в MP: 2.

Восстановление: быстрое.

Урон: 1d6+2.

Широта действия: один противник.



Зависимость от опыта: вероятность попадания умножается.
Использование экспертом: стоимость 1, восстановление быстрое.
Использование мастером: стоимость 0, восстановление быстрое.
Ограничения: нет.

Protection from Magic

Действие: защищает от Earth Magic.
Стоимость в MP: 3.
Восстановление: медленное.
Длительность: 1 час.
Широта действия: вся команда.
Зависимость от опыта: защита +1%, длительность +1 час.
Использование экспертом: защита +2%.
Использование мастером: защита +3%.
Ограничения: нет.

Deadly Swarm

Действие: синтезирует тучу ядовитых насекомых, которые нападают на мишень, нанося ей значительный ущерб без промаха.
Стоимость в MP: 4.
Восстановление: среднее.
Ущерб: (1d3)+5.
Широта действия: один противник.
Зависимость от опыта: ущерб умножается (выражение в скобках).
Использование экспертом: восстановление быстрое.
Использование мастером: восстановление очень быстрое.
Ограничения: нет.

Stone Skin

Действие: увеличивает Armor Class.
Стоимость в MP: 5.
Восстановление: медленное.
Длительность: 1 час.
Широта действия: один персонаж.
Зависимость от опыта: на 1 повышается Armor Class, на 5 минут повышается длительность.
Использование экспертом: действует на всю команду.
Использование мастером: базовая длительность повышается на 15 минут.
Ограничения: нет.

Blades

Действие: Заклинание кидает в противника острый топор. Может про-

махнуть, а ущерб в значительной степени зависит от мастерства в Earth Magic.

Стоимость в MP: 8.
Восстановление: среднее.
Ущерб: 1d5.
Широта действия: один противник.
Зависимость от опыта: ущерб умножается, вероятность попадания умножается.
Использование экспертом: восстановление быстрое.
Использование мастером: восстановление очень быстрое.
Ограничения: нет.

Stone to Flesh

Действие: Убирает с персонажа окаменелость. Эффективно только в пределах некоторого времени после наложения заклятия.
Стоимость в MP: 10.
Восстановление: медленное.
Широта действия: один персонаж.
Зависимость от опыта: длительность увеличивается вдвое.
Использование экспертом: базовая длительность 1 час.
Использование мастером: базовая длительность 1 день.
Ограничения: нет.

Rock Blast

Действие: Магический камень, который взрывается в тот момент, как только натывается на чью-либо плоть, или по прошествии некоторого времени, как граната.
Стоимость в MP: 15.
Восстановление: среднее.
Ущерб: 1d8.
Широта действия: 512 клеток.
Зависимость от опыта: ущерб умножается.
Использование экспертом: восстановление среднее.
Использование мастером: восстановление быстрое.
Ограничения: нет.

Turn to Stone

Действие: Отличный способ временно выключить монстра из боя в том случае, если их чересчур много или если вам необходимо время, чтобы подлечиться. Превращает монстра в каменную статую, не способную к действиям

и совершенно неуязвимую для атак.

Стоимость в MP: 20.
Восстановление: медленное.
Длительность: 5 минут.
Широта действия: один противник.
Зависимость от опыта: длительность умножается.
Использование экспертом: базовая длительность 10 минут.
Использование мастером: базовая длительность 20 минут.
Ограничения: нет.

Death Blossom

Действие: Маг швыряет кирпич в небо, и когда он падает, всем окружающим становится немного не по себе. Чем больше опыта, тем лучше взрывается. А уж если заклинание использует эксперт или мастер...
Стоимость в MP: 25.
Восстановление: медленное.
Ущерб: 20
Широта действия: 1024 клетки.
Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 1.
Использование экспертом: среднее восстановление, радиус 1536 клеток.
Использование мастером: среднее восстановление, радиус 2048 клеток.
Ограничения: может быть использовано только под открытым небом.

Mass Distortion

Действие: Специальное заклинание, усиливающее гравитационное поле вокруг монстра, делая его безумно тяжелым. Причиняет солидный ущерб в размере четверти здоровья с добавками от опыта.
Стоимость в MP: 30.
Восстановление: медленное.
Ущерб: 25% HP монстра.
Широта действия: один противник.
Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 2%.
Использование экспертом: восстановление медленное.
Использование мастером: восстановление среднее.
Ограничения: нет.

Druid

Смесь Sorcerer и Cleric представляет собой весьма необычный коктейль. Druid'ы слабые бойцы и имеют совсем немного здоровья. Положительный момент заключается в том, что Druid'ы могут учить заклинания, доступные как одному производному классу, так и другому, хотя самая мощная магия Light и Dark для них недоступна. Из оружия могут использовать только Dagger, Staff и Bow, а броней могут пользоваться лишь самой простой - накидкой Leather и щитами Shield. Среди полезных умений можно отметить возможность начать игру с имеющимся умением Learning. Модернизация производится так же, как и у четырех предшествующих классов до Great Druid и Arch Druid.

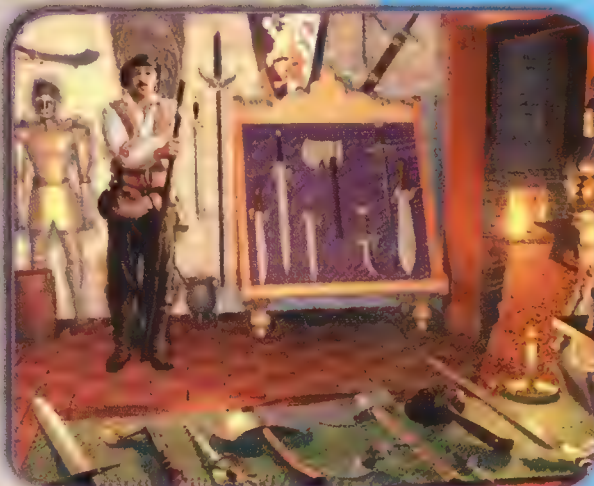
SPIRIT MAGIC

Spirit Arrow

Действие: Очередная стрела, только на сей раз оккультного характера. Точно также, как и предшественницы, может промахнуться.
Стоимость в MP: 1.
Восстановление: быстрое.
Ущерб: 1d6.
Широта действия: один противник.
Зависимость от опыта: увеличивается вероятность попадания.
Использование экспертом: восстановление очень быстрое.
Использование мастером: стоимость 0.
Ограничения: нет.

Bless

Действие: увеличивает вероятность точного попадания по противнику.
Стоимость в MP: 2.
Восстановление: среднее.
Длительность: 1 час.
Широта действия: один персонаж.
Зависимость от опыта: возможности героя по меткости увеличиваются на 5%, длительность увеличивается на 5 минут.
Использование экспертом: действует на всю группу героев.
Использование мастером: действует на всю группу героев, базовая длительность действия увеличивается на





15 минут.

Ограничения: нет.

Healing Touch

Действие: Восстанавливает здоровье персонажа в зависимости от опыта.

Стоимость в MP: 3.

Восстановление: среднее.

Результат: 2d3+1.

Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: восстанавливает (базовое значение - значение опыта).

Использование экспертом: вылечивает 2d3+3.

Использование мастером: вылечивает 2d3+5.

Ограничения: нет.

Lucky Day

Действие: временно повышает параметр Luck.

Стоимость в MP: 4.

Восстановление: медленное.

Результат: Luck +10.

Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: увеличивается на удвоенный показатель опыта.

Использование экспертом: увеличивается на утроенный показатель опыта.

Использование мастером: действует на всю команду.

Ограничения: нет.

Remove Curse

Действие: снимает проклятие Curse, если используется вовремя. Если заклинание не было применено вовремя, единственным способом вылечиться является посещение храма.

Стоимость в MP: 5.

Восстановление: медленное.

Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: длительность равна утроенному показателю опыта в минутах.

Сергей
ОВЧИННИКОВ



Использование экспертом: длительность равна показателю опыта в часах.
Использование мастером: длительность равна показателю опыта в днях.
Ограничения: нет.

Guardian Angel

Действие: специальный «смягчитель» смерти, позволяющий вашим героям в случае внезапной кончины оказываться в последнем посещенном храме с вычтенной половиной суммы золота.

Стоимость в MP: 8.

Восстановление: медленное.

Длительность: 1 час.

Широта действия: все герои.

Зависимость от опыта: длительность умножается, все умершие герои или персонажи в бессознательном состоянии остаются с 1 HP.

Использование экспертом: герои восстанавливаются с половиной изначальных HP.

Использование мастером: герои восстанавливаются в полном здравии.

Ограничения: нет.

Heroism

Действие: заклинание увеличивает наносимый противнику ущерб в случае удачной атаки.

Стоимость в MP: 10.

Восстановление: медленное.

Ущерб: зависит от оружия.

Широта действия: один герой.

Зависимость от опыта: прибавляет наносимый ущерб на 5%, продлевает действие заклинания на 5 минут.

Использование экспертом: действует на всех членов группы.

Использование мастером: действует на всех членом группы, продлевает действие заклинания на 15 минут.

Ограничения: нет.

Turn Undead

Действие: заставляет все присутствующие в бою потусторонние силы (скелеты, привидение и проч.) бежать с места сражения до тех пор, пока действует заклинание.

Стоимость в MP: 15

Восстановление: медленное.

Длительность: 3 минуты.

Широта действия: все монстры в пределах видимости.

Зависимость от опыта: к длительности заклинания добавляется утроенное значение опыта.

Использование экспертом: восстановление среднее.

Использование мастером: восстановление среднее.

Ограничения: действует только на Undead'ov.

Raise Dead

Действие: Позволяет оживить персонаж в том случае, если заклинание было применено вовремя. Заклинание оставляет оживленного в состоянии Weak.

Стоимость в MP: 20.

Восстановление: очень медленное.

Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: длительность пребывания в мертвых равна утроенному значению опыта в минутах.

Использование экспертом: длительность равна значению опыта в часах.

Использование мастером: длительность равна значению опыта в днях.
Ограничения: нет.

Shared Life

Действие: заклинание собирает все HP персонажей и заново распределяет их между ними поровну, добавляя некоторый бонус в виде значения опыта.

Стоимость в MP: 25.

Восстановление: медленное.

Результат: HP четырех героев суммируются и разделяются поровну.

Широта действия: все герои.

Зависимость от опыта: полученная цифра увеличивается на величину опыта.

Использование экспертом: полученная цифра увеличивается на удвоенную величину опыта.

Использование мастером: полученная цифра увеличивается на утроенную величину опыта.

Ограничения: нет.

Resurrection

Действие: Восстанавливает героев из состояния полного уничтожения (на иконке персонажа это выглядит, как могила), если применено вовремя. Оставляет героя в состоянии Weak.

Стоимость в MP: 30

Восстановление: очень-очень медленное.



Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: длительность пребывания в могиле равна утроенному значению опыта в минутах.

Использование экспертом: длительность равна значению опыта в часах.

Использование мастером: длительность равна значению опыта в днях.

Ограничения: нет.

На этом я временно прерываю свой рассказ, оставляя на следующий номер самое интересное: заключительные четыре класса заклинаний, включая самые мощные **Light** и **Dark**, а также полный путеводитель по многочисленным квестам **Might & Magic VI** и некоторые советы по ведению игры. Надеюсь, что у вас хватит терпения дожидаться следующего номера нашего журнала.

СИ



Весьма

необычной игрой порадовала нас фирма Take 2. Весьма и весьма. С одной стороны, это явное продолжение серии, начатой Ripper'ом — то есть снова нечто в меру историческое, с одной голливудской знаменитостью в одной из ролей (правда, на сей раз роль ну очень эпизодическая, Холпера вы увидите лишь один раз), с убийствами и кучей компактов. С другой, что-то тут иначе и не совсем так, как хотелось бы. Впрочем, обо всем по порядку.

Итак, Кливленд начала 40-х годов, в городе завелся маньяк-убийца, который расчленяет трупы своих жертв. Это соответствует исторической действительности. Кстати, эта самая историческая действительность говорит о том, что убийцу так и не нашли, ибо Америка вслед за всем миром в те времена была занята решением более глобальных проблем, но он свои дела прекратил. Однако после войны в Лос-Анджелесе было совершено очень похожее и тоже не раскрытое убийство — кто-то зарезал и расчленил молодую и не очень удачную актрису, которую посмертно прозвали **Black Dahlia**. Это, опять же, историческая действительность. Вы с этой актрисой в игре встретитесь. Однако **Black Dahlia** в **Black Dahlia** — это не она, а некий магический артефакт викингов. И это не очень приятно.

Вообще, увлечение мистикой малость игру портит. С одной стороны, вроде как реальные исторические события, очень реалистичный ход расследования, и с другой — магия, артефакты и прочая белиберда. Тем не менее, игрушка довольно-таки добрая и стоящая того, чтобы провести за ней недельку.

Вы — агент созданного незадолго перед войной агентства по борьбе со шпионами (опять же реальный исторический факт). Вам передают дело вашего предшественника, который по загадочным обстоятельствам от дел отстранен. Дело заключается в том, что владельцу фабрики принесли некое приглашение на заседание какой-то загадочной организации под названием «Братство тора», и тот законопослушно отнес его в полицию, предполагая, что это что-то шпионское. Вообще, вспоминая те ранние события игры, сейчас прихожу к выводу, что связности и логичности игре, конечно, изрядно не хватает. Что не мешает в нее играть, впрочем. Впоследствии невинное на первый взгляд приглашение выведет вас на след нехорошей фашис-

тской организации и посадит на электрический стул; но это будет потом. Пока же все просто и заурядно...

Общие слова

Игра, по большому счету, делится на три части. Первая, в Кливленде, обладает средней интересностью, но отращения не вызывает, и то хорошо. Вторая весьма утомительна и состоит из походов по разным лабиринтам (я считаю, что эта часть начинается еще в Кливленде, когда сюжетно не закончилась первая). При ее прохождении настоятельно рекомендуется пользоваться подсказками, иначе вам однообразие надоест, и вы не доберетесь до третьей части игры, очень сильной и интересной, из-за которой, по большому счету, **Black Dahlia** вообще стоит покупать. По своим размерам эта третья часть не уступает среднему современному квесту, а по качеству изрядно многих из них обгоняет.

Black Dahlia состоит из «квестовых элементов» и кучи паззлов разной степени стандартности и интересности, но обладающих одним общим свойством: чудовищной сложностью. Примечательно, что эти самые паззлы выполнены, как правило, довольно реалистично — то есть зачастую вам приходится сперва понимать, чего от вас вообще хотят, потом угадывать, какая из комбинаций является правильной, и потом ее выставлять. Яркий пример — первые рычаги и трубы в катакомбах, вам не только надо с большим трудом добиться того, чтобы все счетчики показывали одно и то же число, но еще и догадаться, что число это — 30. В жизни, действительно, в подобной ситуации вряд ли вы где найдете подсказку, и все же проводить по многу часов за одной и той же паззлой только потому, что вы не можете догадаться, что является ее решением... Утомляет также любовь всех плохих парней закрывать свои сундуки, столы и двери паззловыми замками. Не проще ли пользоваться обычным ключом?..

Слава Богу, авторы игры смиловились над нами грешными и включили в нее систему кодов, позволяющих все паззлы решать на автомате. Большое им за это человеческое спасибо. Не стесняйтесь кодами пользоваться — без головоломок перед вами окажется просто весьма сложный, долгий и интересный квест, а с ними — нечто чудовищное. Пара паззлов, впрочем, решается не без интереса, так что не ломитесь сразу набирать код — возможно, что-то вам понравится и в головоломках. Коды идут ниже, я намеренно

не указываю, какой что открывает, чтобы было интереснее играть и чтобы не давать нечаянных подсказок; впрочем, сами коды говорят о многом.

LEADHEAD
LOGHOUSE
TURNKEY
MASTERLOCK
RINGDING
ARTHUR
CANCAN
TRIANGLE
PRESSURE
BARBELL
NIMBLE
SUNSPOT
LADYBUG
KEYPUNCH
GEAROLL
ROCK33
BLOCKHEAD
TEMPLE
GEMSTONE
BOXTOP
CANDYCANE
TELEPORT
PEEPER
BONGOS

Коды расположены в порядке появления задач в игре, не бойтесь экспериментировать. Если вы пропустили какой-нибудь из кодов, то примите поздравления: либо вы избежали ненужной паззлы, либо не заметили, как ее решили.

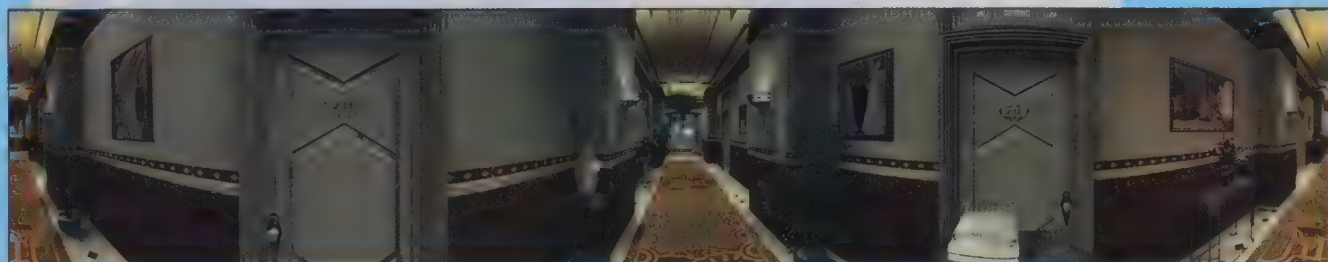
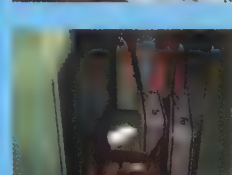
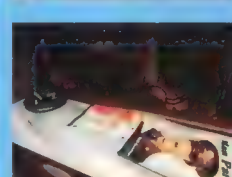
Наконец, есть три «пасхальных яйца», которые можно увидеть, если нечего делать. Во-первых, можно попробовать быстро-быстро крутиться на одном месте. Во-вторых, в своей комнате в Лос-Анджелесе (это уже ближе к концу игры), при разговоре с коммутатором по телефону, можно вместо выбора, кому позвонить, ткнуть в себя (в смысле, в того себя, который на экране). Наконец, копаясь в папках в ABC Moving в том же Лос-Анджелесе, если вынимать дела наобум, то где-то после двенадцатой папки вы увидите небольшой стейбный фильм.

Подсказки

Часть 1. Кливленд

Глава Первая. CD1

Начинается игра у вас в кабинете, однако кабинет этот принадлежал до вас вашему предшественнику. Он занимался тем же делом, что и вы, и что-то узнал. Потому рекомендуется для начала тщательно изучить оставленные им следы. Учтите, что следов знаааааачительно больше, чем ка-





жется на первый взгляд, потому копайтесь чрезвычайно пристально.

Где ключ к запертому шкафу на стене?

В столе лежат записки, их можно не только прочесть, но и отодвинуть с помощью мышки (перетащить на другое место). Внизу обнаружится револьвер, в ручке которого спрятан ключ. Внимательно изучите то, что найдете в стенном шкафу.

Где спрятано еще что-то важное?

В лампе лежит сумка со штуками. Сумку со штуками можно увидеть, если включить свет. Заберите ее, сумку. Это — ключевой элемент самой чудовищной паззлы в игре.

Что делать дальше, после того, как все изучено?

Поговорите с начальником, он отправит вас в полицию и к Финстеру. Побывайте и там, и там, и потом — в кабак.

В кабаке никого нет!

Есть! В углу сидит мужик, редиска видная, с ним надо поговорить. Еще можно послушать новости. Позже отсюда вы будете совершать телефонные звонки.

ФБРовец Дик упомянул Черный список, где его взять?

Поговорите со своим начальником, у него есть копия.

Кому надо позвонить из списка?

Профессору Штраусу, который упоминается в записках вашего предшественника.

Но ни один телефон из списка не работает!

Список по загадочной причине зашифрован. Чтобы его расшифровать, надо использовать две подсказки: во-первых, на бланке конторы Финстера (который можно найти в книге в полицейском участке) есть его настоящий телефон и во-вторых, в шкафу у вашего предшественника лежит бумажка, на которой тот пытался аналогичную расшифровывательную операцию проделать. Правильный телефон — 267-404.

Штрауса на месте нет, что делать дальше?

Съездить куда-нибудь и вернуться в контору, вам позвонят из музея.

Глава Вторая. CD2

Вам предстоит разыскать того, кто прислал приглашение. Попутно вы кое-что начнете узнавать про секретную организацию, рыцарей и викингов. Замечу, что в кабаке прибавилось народу, появился доступ к телефону, который украшен разными интересными надписями, а также что тетенька в музее может помочь значительно в большей мере, чем кажется на первый взгляд, и у нее за спиной есть кое-что интересное.

Что делать с тетенькой в музее, дочерью?

Показать ей все, что вы успели набрать за прошлый диск. Особенно важно продемонстрировать сумку с рунами, бумажки всякие с ними же, а также приглашение и бланк Финстера. Вы начнете кое-что узнавать про запрещенный рыцарский орден и значение Финстера в нем. Вы узнаете также, что приглашения присылает Herald, Messenger, и вам надо будет узнать его имя. Для этого надо попросить посмотреть на работу тетенькиного отца.

Как собрать осколки?

Осколки составляют четыре герба рыцарей запрещенного ордена, правильно эти гербы изображены у вас на приглашении и в книге, которую показывает Хелен. Код паззлы — LEAD-HEAD. После сбора надо посмотреть на нее с помощью красной штуки, висящей сбоку. Вы узнаете имя посланника.

Где мне узнать о посланнике еще что-нибудь?

В баре. Там сидит новый гость, тот самый, кого уволил Финстер. Кстати, после разговора с ним неплохо съездить обратно в музей и еще раз поговорить про разные гербы.

Где мне найти этого Луи?

В полиции есть досье. Помните, у мужика должна быть рыжая борода, зовут его Луи, а фамилия посланника, ес-

ли верить паззлу в музее, Фиштервальд? Вон он, Луи Фидлинг, известный также как... и как... и сак. В баре есть телефон, а на телефоне накорябаны всякие разные номера. В том числе и этого Фидлинга.

По телефону говорят, что такого тут нету.

Настоящая фамилия Луи — Фиштервальд, помните? Вот и наберите в ответ на вопрос, кого надо — Louis Fischerwald. Узнать эту фамилию надо было в музее.

Где этот Луи, в конце концов?

В клубе его пока нет, но зато там есть дверь с интеркомом. Поговорите с тем, кто на другой стороне, и вам скажут, что он, скорее всего, в Миссии. Скажите, что вас послал Финстер. Адрес миссии — на карточке под столом.

Что мне делать в миссии?

Надо радиобить фото, которое показал придурковатый парень, а также посмотреть его записи. Парня надо сплавить. Сделать это несложно. Из записей на столе вы узнаете, что Луи тут нет, а фото лежит в чемодане, где сперва надо подвигать разные предметы, чтобы до него добраться. Луи теперь в клубе «Равен».

Луи не желает со мной говорить!

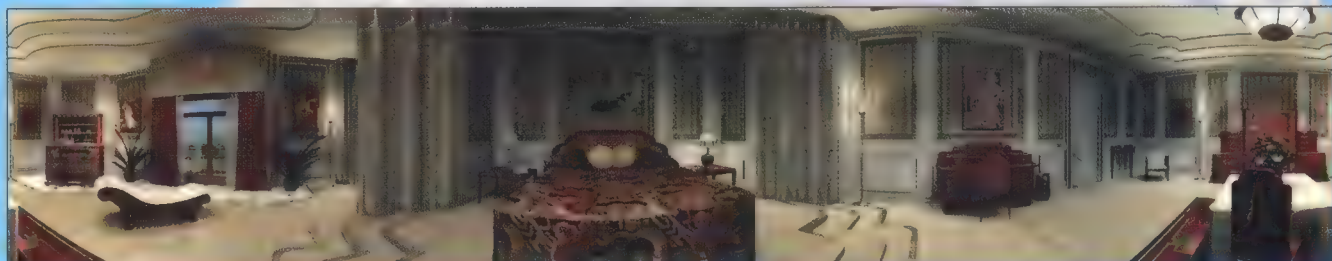
Запугайте его с помощью фотографии. Чтобы угроза работала лучше, побывайте сперва в полиции и покажите фотографию там — тогда у вас будет не только кусок бумаги, но еще и кое-какая информация. Луи сдастся и согласится с вами поговорить позже и в другом месте.

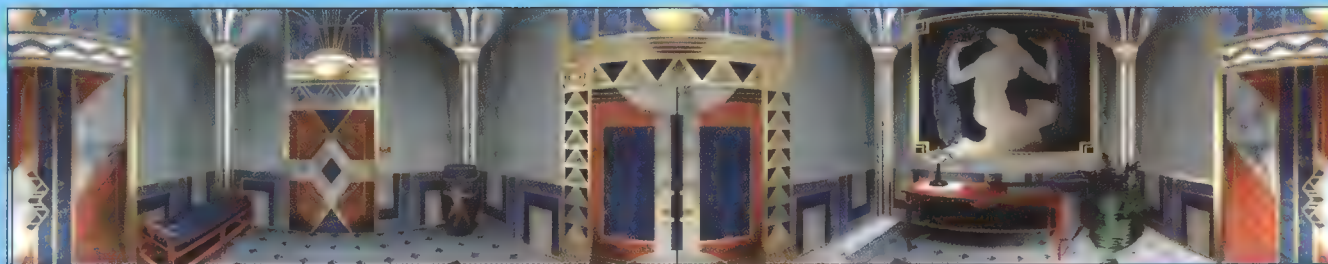
Что делать со стрелком?

Убить. Есть целых три способа это сделать. Я лично пользовался таким: шел влево, стрелял в трубу, из нее начинал переть пар, мужик выпрыгивал из за-сады, я его убивал. Похоже, кто-то что-то отрезал нашему другу Луи. Хе-хе.

Глава Третья. CD3

Задача — найти скрайба Ордена, человека, который подписывает бумаги. Его, как вы знаете, зовут Мулхавен. Это единственная оставшаяся ниточка. Вам также доведется пообщаться с ле-





гендарным дядькой и актером, единственный раз за всю игру, хоть его портреты встречаются на всех восьми компактках. В игре начинает появляться некоторое разнообразие и кое-что становится весьма интересным.

Что отвечать детективу?

Что угодно. Это дела не меняет. Вообще, **Black Dahlia**, слава Богу, не имеет ветвящейся структуры, так что о своих ошибках вы узнаете сразу. Сохраняйтесь почаще.

Что есть важного в комнате Луи?

Ооо, важного тут просто пруд пруди. Во-первых, все стены исписаны писаниной, если вы еще не заметили. Во-вторых, тут есть некое изображение на полу перед камином — уберите пепел, чтобы его увидеть. В-третьих, под одной из досок на полу есть ящичек. В-четвертых, есть здесь также запертый стол. В-пятых, покопайтесь в открытых ящиках.

Как открыть найденный ящичек?

Двигать разные штуки. Задача из серии тыкай все подряд, пока что-нибудь не случится. Поняли? Правильно, LOG-HOUSE.

Как открыть ящик камода?

Ключ из ящичка в виде дома достали (см. предыдущий вопрос)? Его можно вставить в скважину, поворачивать, тянуть и нажимать. Правильная последовательность изображена над комодом. Правильное решение — TURNKEY.

Зачем мне нужен волчий клык?

Всему свое время.

Куда ехать теперь?

Теперь надо встречаться с этим самым Муллхавеном. У вас есть спички, найденные на трупе стрелка. Зади на них указан адрес отеля. Поехали туда.

Портье не хочет говорить, где живет Муллхавен.

Входя, вы подслушали его разговор с мальчиком на побегушках. На стене висит телефон. На спичках написан номер. Позвоните портье, представьтесь Муллхавеном и — вперед.

Как попасть в комнату?

Залезть через окно над дверью, воспользовавшись тележкой и ножом с нее. Нож лежит под салфеткой.

Как открыть шкаф?

С помощью печатки из ящичка из дома Луи.

Что еще есть в комнате?

Еще есть ваза на тумбочке, а внутри — ключ. Ключ вам не взять, но зато можно поиметь фотографию.

Кто эти воры и что с ними делать?

Они не воры, они шантажисты. Рассмотрите фотографию и поговорите о ней со своим боссом и с Диком-ФБРовцем, они скажут вам о наличии в городе немецкого шпиона-дипломата. Босс также предположит, где могла быть сделана фотография (сам, видимо, бывал там), и позже в этом месте вы встретите самого Муллхавена.

Что дальше?

Дальше надо найти дело Пенски. Оно у Дика. Тот его так просто не отдаст. Но его можно посмотреть, пока Дик развлекается с секретаршей. Дело в сейфе, сейф на стене за картиной.

Как открыть сейф?

Комбинация записана на одной из футбольных фотографий, выглядят она как 19-6-33. Набирать надо так: три оборота ручки вправо до номера 19, два оборота влево до номера 6 и один вправо — до 33. Или просто MASTER-LOCK. Вы найдете дело и пропуск. Поезжайте к Пенски и поговорите с ним. Он вам расскажет про три магических артефакта. Один из них уже у вас. Другой — в вашем офисе. Для того, чтобы найти третий, вам надо попасть на прием в клуб «Равен». Начнется бред, будьте готовы.

Где второй артефакт?

В книге у вас в конторе. Книга называется A Pictorial History.

Как попасть в клуб?

Вам нужно приглашение, подписанное скрайбом и с печатью. Скрайб уже прибыл к месту своих постоянных развлечений, поговорите там с ним, показав фотографию. Печать же, как сказал Пенски, имеется в музее. Спросите о

ней Хелен.

Как собрать печатку?

Не знаю. Двигать и двигать, пока не надоест. Когда надоест, набираете RINGDING и двигаете дальше. А именно, в клуб «Равен».

Глава Четвертая. CD4

Не смотрите, что все так быстро пошло, потом вам придется снова вставать и первый диск, и третий. Вы пока еще дааалеко от конца игры. Сейчас будет идти бред, в прямом и переносном смысле. Часть событий перенесется в ваш сон. Будьте готовы. Всегда готовы. Поехали.

Как попасть в комнату, где скрылся шпион?

Немного похулиганить. За ширмой есть служебная крутящаяся штука, которая используется для доставки посуды. На нее можно поставить поднос с бокалами. Почему нельзя залезть на стол самому — неясно. Но это ничего. Возьмите со стола в зале тарелку, положите ее на стол и сверху поставьте поднос. Драм-парарам!

Внутри темно! Выключателя не видно!

Его там и нет. Очень мерзкий баг, на мой взгляд, заключающийся в том, что в видеовставках ясно видно, что свет в этой комнате включается с помощью выключателя на стене рядом с дверью. Ан фигишки. Посреди комнаты висит шнур, дернете за него.

Что сделать со столом?

Самый умный вариант — подойти поближе и набрать ARTHUR. Иначе ну очень сложно решить, надо осмотреться, покопаться в бумагах (в том числе в переводе рунной записки), потому что это сопоставить... Головная боль, короче, а игра еще далека от конца. Так что забейте и набирайте код. И получите третий артефакт.

Что еще делать в комнате?

Осмотреться и уходить. Пора к медиумам, пора в сны.

Что нужно от Кассандры?

Чтобы она вас загипнотизировала.





Как пройти сквозь дверь в снах?

Можно побродить по округе (только смотрите, не заблудитесь) и выслушать все подсказки — кто рядом с кем и над кем и на какой стороне, потом их сопоставить и набрать правильную комбинацию на воротах. А можно набрать на клавиатуре слово CANCAN.

Что делать с планетами?

Надо знать правильную комбинацию. Выходите из снов и поговорите о них с Кассандрой. Она покажет книгу, в ней вам важны будут соответствующие планетам номера и знаки. Идите в полицию и попросите посмотреть дело об убийствах. Поразглядывайте улики. Детектив скажет, что никто не знает, почему именно в эти газеты были завернуты части тел трупов. Посмотрите на номера газет, а еще лучше запишите их. Вот вам и последовательность. Если хотите, можете также заполучить последнее свидетельство у ФБРовца Дика, он пришлет его в полицию, но и так все ясно. Сатурн, Марс, Меркурий, Венера, Солнце, Луна, Юпитер, Земля. Знаки надо знать все равно.

Что делать с бассейном и камнями?

Кидать их внутрь. Смотреть фильмы. Потом поговорить на сей счет с Кассандрой. Она скажет, что сделать: найти принадлежащий убийцу предмет. Один из фильмов имеет в себе важную информацию относительно секретного места в доме первой жертвы.

Как попасть в дом первой жертвы?

Почитать его дело, которое состоит не из одной бумажки, а из трех, на третьей — адрес.

Что нужно внутри дома Сатини?

Две вещи — одна в потайном месте у стены, которое вы видели в фильме в бассейне, а другая — на шторе, и найти эту другую вещь можно, погасив сперва свет. Еще можно, сразу после того, как мать Сантини выйдет, пойти вслед за ней, держа Shift, но это только если хочется приколотся.

Что дальше?

Дальше — в комнату в клубе «Равен». Чтобы попасть внутрь, надо решить задачку со складываемым приглаше-

нием или набрать код TRIANGLE.

Что надо сделать в комнате?

Надо посмотреть на хитрый замок в гардеробе и на то, что есть внутри. После этого можно ехать в сторону Кингстона и заканчивать эту главу, и, по моей системе отсчета, эту часть игры.

Глава Пятая. CD5

Последние походы по Кливленду. Вернее, под Кливлендом. Вперед, в подземелья!

Как ориентироваться в подземном лабиринте?

Злодей поранил руку и оставляет кровавые следы. А если их вам искать лень, то идите таким маршрутом: N, E, E, E, E, N, N, N, N. Надеюсь, компасом вы сможете воспользоваться, благо он есть в правом нижнем углу экрана. На восточной стене будут стрелки и трубы. Это — головоломка.

Как открыть дверь рядом с насосами?

Нужно, чтобы все стрелки показывали 30. PRESSURE.

Как открыть вторую дверь?

Для нее нужен ключ — это медальон немецкого шпиона. Теперь этот медальон у ФБРовца Дика. Надо поехать к нему и провести беседу.

Как открыть третью дверь?

Еще одна паззла. BARBELL.

Как пройти через последнюю дверь?

Никак. Но рядом есть окошко, в которое можно посмотреть. Слева, залезть на стену. Вы увидите, как бородатый мужик будет открывать шкаф в равенской комнате, который мы видели в конце предыдущей главы. Отправляйтесь туда долгой дорогой.

Как открыть шкаф?

Собрать ключ из подсвешника. Для этого надо крутить кольца — два раза четвертое влево и два раза второе вправо. А можно просто набрать код NIMBLE.

Что делать со штукой, которую я достану из шкафа?

Это вещь, принадлежащая убийце — по крайней мере, тому, кого вы видели в качестве убийцы в своих снах. С ней надо отправиться к нашей знакомой медиумше и положить ее в бассейн, чтобы увидеть новый интересный фильм.

Что делать в равенской комнате, когда я там вместе с полицией?

Справа от вас — книжный шкаф. Видели фильм в бассейне? Надо дернуть книгу с правого края на второй полке, откроется секретный ход. Будет фильм. Будет большая временная дырка... Игра продолжается, и в ближайшее время вам придется терпеть не самую ее сильную часть.

Часть 2. CD6

Понесли паззлы, одна за другой и одна другой неинтереснее и сложнее. Вообще-то, можете пропустить эту часть и воспользоваться кодами, указанными выше, до GEMSTONE включительно. Хотя еще придется по лабиринтам побродить. Итак, время перенеслось в конец войны, скоро мы все узнаем... Узнаем зловещую правду... Уууу!

Первая паззла.

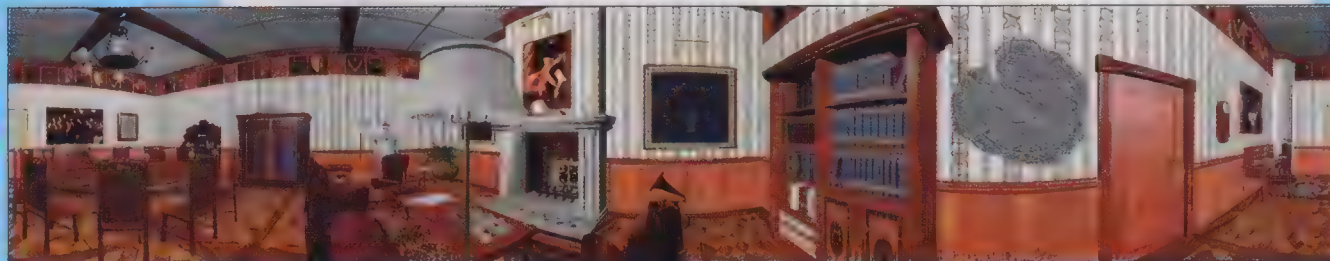
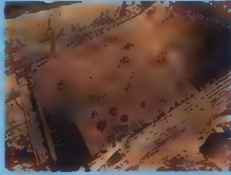
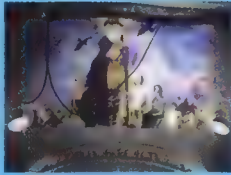
Не мучьтесь, набирайте код. SUNSPOT. Если хотите помучиться — надо поставить все планеты так, чтобы у них свет был вверх, а тьма — вниз. Успехов вам.

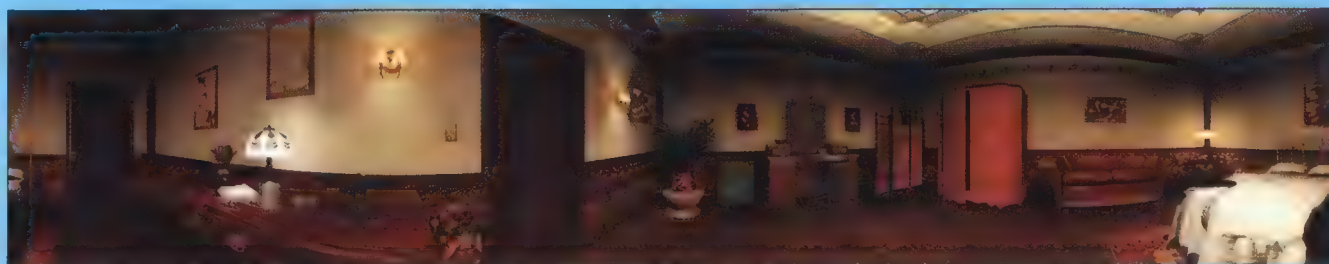
Вторые три паззлы.

Эти все довольно простые, решаются в основном перебором. Ключи надо найти такие, чтобы воткнуть во все скважины (KEYPUNCH), рычаги, по традиции, приводить к равновесию (LADYBUG), повернуть колесо в третьей, самой простой, это, я думаю, вы сможете и без кода (GEAROIL) — просто нажимайте рычаги 1, 4, 6 и 7 и потом тыкайте кнопку до упора. Вы найдете Черную Дахлю. Ее у вас заберут, чтобы потом продать на черном рынке. Очередная нелогичность в игре — почему вы сами не могли ее выкупить у спекулянтов сразу, непонятно.

Как выбраться из подвала в Австрии?

Выбраться надо вниз, в колодец. Для





этого туда надо спустить веревку. Заберитесь на лестницу и посмотрите за дверь — там охрана, туда не надо. По дороге обратно вы увидите вдалеке механизм. Подойдите к нему и поверните правый рычаг вниз, затем левый вверх. Когда веревка вытянется, левый рычаг верните в исходное положение. Идите к колодцу и спускайтесь...

CD5

Лабиринт! Спасите!!!

Спасаем. N, NE, NE, N, NE, NE, NW, W, SW, W, W. Вы выйдете в центральный зал. Вообще-то можете избавить себя от хлопот, воспользовавшись кодом TEMPLE сразу, однако если хотите понять, как же именно решается эта загадка, следуйте дальнейшим рекомендациям. Вам надо на четырех колоннах набрать по кодовому слову, соответствующему нужному рыцарю того самого запрещенного Ордена. Коды находятся в могилах четверых рыцарей. Соответственно, эти самые могилы вам надо в округе найти и записать символы с них.

Herald.

Входите в лабиринт через ту же дверь, откуда вы вышли (она будет обозначена). E, NE, E, N. Вы попали в небольшую комнатку, где в деревянном ящике лежит некий артефакт. Идем дальше: S, W, NW, NW, W. Откройте артефактом саркофаг. Первый код у вас есть.

Scribe.

Возвращайтесь в центральный холл (SE, SE, SW, W, W), отсюда выходите через вторую дверь слева от алтаря. На первом перекрестке поворачиваете влево, затем всегда вправо (точный путь — SW, S, SE, SE, S, SE, S, S, SW). Вы в гробнице. Здесь вам надо решить очередную головоломку. Возьмите куски камней из саркофага и положите их в ладони стоящей сбоку статуи. Надо все собрать или воспользоваться кодом ROCK33.

Sergeant of arms.

Из скрайбового саркофага двигайтесь следующим маршрутом — NE, N, NW, NW, NW, NW, NW, SW, SW, W, NW, W, SW, или просто влево на всех поворотах. Вас ждет еще одна паззла, ре-

шать которую не рекомендуется. Код — BLOCKHEAD.

Landulph.

Идем дальше — NE, NE, NE, NW, NW, N, NW, NW, W, или опять везде налево. Приходите в чудовищно китчевое место — хотя бы подземных вулканов могли бы не делать в этой игре, хватит тут и без того бреда. Надо подняться по лестнице, не будучи убитым. Сохраниться не забудьте. По идее, вам может помочь какая-то из ваших записей, но если не догадаетесь, то последовательность ступеней такова: 1, 3, 1, 2, 3, 1, 3, если смотреть слева направо. Запишите последовательность и возвращайтесь, обратив внимание, что последовательность ступеней в зеркальном отражении точно такая же — 1, 3, 1, 2, 3, 1, 3.

Как добраться до центрального места лабиринта?

Опять все время влево (SE, SE, E, NE, NE, SE, S, SE, SE, SE, E). Решайте там задачу, то есть набирайте четыре кода, или просто TEMPLE. Из верхнего левого угла столбы соответствуют (по часовой стрелке) — Скрайбу, Landulph, Sergeant of Arms и Herald. Не забудьте, что последовательность Геральда вы видели в отражении, то есть ее вам надо развернуть (TEMPLE, TEMPLE, куда проще!).

Что делать в секретном месте с гробом?

Собрать самую жуткую паззлу в игре (та, которая мешочек с рунами в вашем инвентаре) и выдать ее статуе.

Как решить задачу с мешком руин?

Прочитать все записи в блокноте. Или набрать слово GEMSTONE.

Как отсюда выйти?

Спуститесь вниз, рядом с саркофагом. Вы увидите, что с одной стороны внизу есть некий перископ, а помимо него — три поворачивающихся штуки, одна рядом с этим перископом, а две — с другой стороны. Поворачивающиеся штуки также являются зеркалами, но частично. Поверните их таким образом, чтобы через перископ видеть стену слева от него. Для простоты — все

три надо поворачивать до тех пор, пока не увидите зеркальную (серую) поверхность, и потом еще раз. В итоге в перископе вы увидите красную точку. Изучите стену слева и нажмите на кнопку. Вы узнаете, что ФБРовец Дик — главный садист игры. Однако это легко можно было предположить еще тогда, когда вы встретили его на чрезвычайно закрытом приеме для нацистских шпионов, не так ли? Почему тогда вас не заинтересовало странное появление этого типа там, куда вы с таким трудом раздобыли приглашение? Логично? Нет. Но не расстраивайтесь. Самое страшное позади, а наступающие события хотя и не будут радовать логикой, но зато представляют из себя неплохую приключенческую игрушку. Поздравляю.

Часть 3.**Глава 1.CD7**

Потерпите, еще один бросок через место и время, и игра пойдет к неожиданному завершению. Итак, Даклю, которую вы с таким трудом разыскали, какой-то придурок продал на черном рынке летчику-герою. Вы нашли базу, где должен быть этот самый летчик. Похвально.

Что делать на авиабазе?

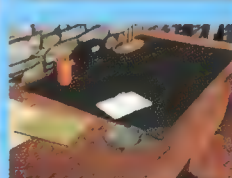
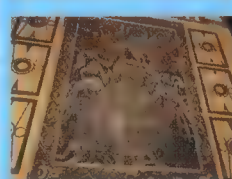
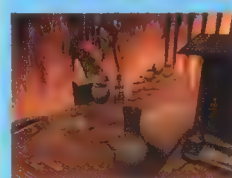
Поговорить с парнем, узнать, что пилот погиб при загадочных обстоятельствах. У него (летчика) был сундук, он все еще тут, в нем надо покопаться и найти внутри адрес подруги погибшего героя. Лос-Анджелес.

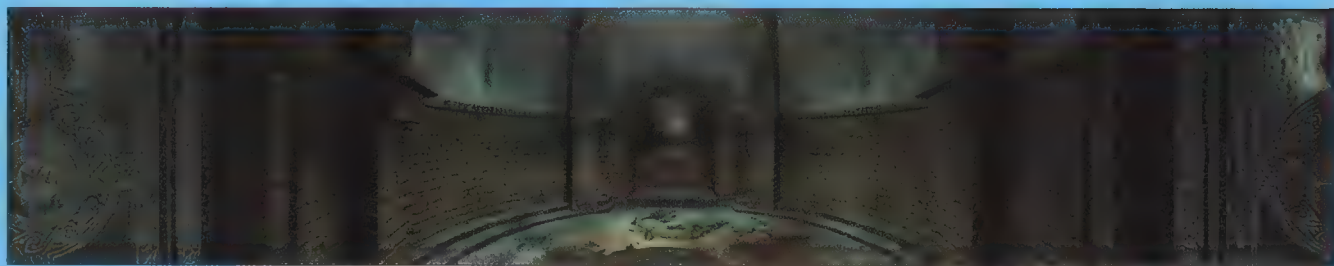
Что мне надо делать в поезде?

Надо найти Дика, который едет тут же. Для этого нужно, во-первых, выяснить, под каким именем он нынче скрывается, после чего добраться до списка пассажиров у начальника поезда, который едет в своем вагоне в другом его (поезда) конце, и выснить номер купе.

Как найти имя Дика?

В вагоне-ресторане есть конторка, на ней лежит список, найдите в нем себя и посмотрите, кто был за этим же столиком перед вами. Мэтт Коллинз... Если вы запомнили, напомню, что это тот самый мертвый летчик. Ай-ай-ай, нехорошо-то как...





Где вагон начальника поезда?

В самом конце поезда, сразу за багажным.

Начальник поезда не хочет помогать!

Надо его отвлечь. Для этого нужно дернуть стоп-кран. Но не вручную, а с помощью хитрого приспособления. Возьмите на полке слева от входа в багажный вагон веревку, поднимите чемодан в середине вагона на подставку и привяжите его веревкой к стоп-крану, после чего дуйте из вагона в направлении ресторана. Теперь путь в контору начальника будет открыт.

Как узнать, где находится Дик?

Вам потребуется три документа из кабинета начальника поезда. Во-первых, это список пассажиров вагонов, где они находятся и обслуживающих их проводников. Во-вторых, список проводников и купе, которые они обслуживают в разных вагонах. Наконец, поскольку вагоны имеют очень необычные названия, вам надо найти нужный, для чего использовать третий документ — об обнаруженных и устраненных неполадках. Из него вы можете узнать, что вы ищете вагон с пятном на полу, проблемой со светом и попорченными перилами. Также вы должны иметь два варианта номера купе, это правильно. Кстати, в багажном вагоне есть полезная штука в виде схемы поезда, она позволяет быстро по нему (поезду) перемещаться.

Где же он?

Четвертый вагон от ресторана, седьмое купе.

Что надо сделать в купе Дика?

Посмотреть в помойку и в шкаф.

Меня отравили, и я что-то проспал!

Правильно! Все в порядке. Выходите, отправляйтесь обратно к начальнику и имейте с ним беседу. Вы узнаете, что Дик оставил багаж.

Как найти багаж Дика?

Там, где была веревка, теперь имеется список багажа. Найдите в нем нужный, запишите номер и помните, что Дик ехал в Лос-Анджелес. Теперь вам не

составит труда найти нужный контейнер (большой такой).

Как открыть Диков багаж?

Вы можете открыть его без труда. Уверяю вас.

Но внутри бутылки!

Правильно. Есть еще секретное отделение. Его открыть куда труднее. Воспользуйтесь кодом ВОХТОР. Вы найдете кусок шутки. Зачем — честное слово, не знаю. Больше эта штука фигурировать в игре не будет. Но, согласитесь, пройти эту часть «Дахли» было приятно (особенно, если вы воспользовались подсказками только теперь).

Глава 2. CD6

Недолго осталось, недолго. Начинается самое интересное. На самом деле, эта глава, как и предыдущая, легко проходит и без подсказок, а решать задачи здесь — одно удовольствие. Попробуйте, честное слово!

Что делать?

Входя, наш герой подумал: надо позвонить в полицию. Может, действительно, воспользоваться телефоном?

Я поговорил с полицией. Что дальше?

Вы же сами сказали детективу, где вы его встретите! Выгляньте из окна, вон она, закусочная. Туда вам и надо.

Детектив что-то не очень сильно мне доверяет.

Правильно, он тупой как пробка, позже вы в этом убедитесь (это мое личное мнение, а не авторов игры). Придется вам все делать самостоятельно. Начать можно с багажа Дика, идентификационный номер на котором вы предусмотрительно подменили.

Как получить информацию о багаже?

Очень милая и веселая задачка с парой багов в ней, к сожалению. Во-первых, надо делать срочную доставку, иначе вы проиграете. Во-вторых, тут есть программный баг, так что сохранитесь. Вам надо взглянуть в документ о получении багажа. Для этого вы сами должны себе что-нибудь отправить. Возьмите из помойки ящичек и пошли-

те его себе экспресс-почтой. Естественно, так быстро он не придет... Но если бы вы воспользовались обычной, он бы отсюда досюда добирался две недели — таковы правила. Давайте пока поищем тетю, ради которой сюда приехали.

Где найти Элизабет?

Побывайте у нее дома, поговорите с домохозяйкой, осмотритесь, вы найдете письмо, весьма важное, рекламу отеля и нечто от киноагента в шкафу. Реклама отеля тут неспроста. Отправляйтесь туда, поговорите с барменом, ее пока нет, но будет позже. Пора получать посылку! Не забудьте сперва сохранить игру. Не забудьте также обратить внимание на дату доставки груза.

Что делать в ABC Moving?

Надо узнать, куда они доставили ящик Дика. Рекомендую, честное слово, решить эту задачу самостоятельно. Хороша она. Для этого надо прочесть на стене правила нумерации грузов и покопаться в бумагах в столе. Все решаемое. Единственное «но» — вы можете не помнить даты доставки, если не заметили ее на вокзале. Дата — 1/10. Нужное вам дело имеет номер... Вы точно не хотите решить это самостоятельно?.. Номер... SOIAKP52. Тут есть адрес студии. Можете туда съездить, но толку будет все равно мало.

Что теперь?

В отель, на встречу с Элизабет, которая на самом деле (в соответствии с исторической правдой) и есть та самая **Black Dahlia**! Вы едва ли преуспеете в ее спасении, но триллер есть триллер...

Глава Последняя. CD8

Элизабет убили, ясный перец. Дик — главный враг, садист и вообще редиска. Надо его найти и истребить. Логика дальше не ждите, все развивается в соответствии с традициями жанра триллера. А жаль. Предупреждаю сразу — по ходу дела буду комментировать события со своей точки зрения, так что старайтесь не читать далеко вперед, а проходить игру — вас ждет много интересных поворотов.

Как попасть в комнату Элизабет?





Немного дайте денег бармену, пока он не выболтает номер комнаты. 201. Это на втором этаже.

Дверь в номер закрыта!

Рядом есть окно, через балкон вы прекрасно проберетесь на место.

Что мне нужно в комнате Элизабет?

Перечитайте ее письмо мертвому летчику. Еще раз перечитайте. Понятно? Она спрятала все в камере хранения на вокзале и содрала с ключа номер ячейки. Чтобы найти ключ, найдите на комодке зеркало и вы явственно увидите, что над неоткрываемой дверью в сортир (или на черную лестницу) есть место, где можно спрятать ключ. Там-то он и лежит.

Какой номер был стерт с ключа?

Не знаю, как, но как-то его можно узнать, рассмотрев телефон на вокзале. У меня тут был затык, я посмотрел хиты, каюсь. Номер ячейки — 37. Прежде чем ехать к ювелиру, побывайте у себя в номере, будет очень странная сцена. Лично мне совершенно непонятно, почему бы нашему герою не сказать всю правду — бармен-то в отеле видел, что Элизабет ушла не с ним, и подтвердил бы вашу историю. Возможно, все было бы иначе дальше и полиция наконец вам поверила. Но пришла тетка из поезда и все испортила. Дальше по ее поводу еще будут комментарии, обратите внимание на это событие.

Как решить загадку с палкой в ювелирном магазине?

Вот эта задачка сильна тоже, ничего не скажешь. Видите ли, тут надо вспоминать начало игры. Помните, как устроен этот секретный Орден? Геральд, Скрайб, Sergeant of Arms и Landulph. Первых трех мы уже встречали, следовательно, тот старик, что носился с этой вот палкой, есть Landulph. У вас в блокноте есть его рунный символ. Если так решать все это лень, наберите CANDY-CANE.

Что дальше?

Обратно в отель, на подушке найдете открытку от новой подруги, она вас проведет на студию. Там поговорите с ней и отправляйтесь в дом продюсера.

Что делать в доме продюсера?

Сперва надо убедиться, что продюсер нечист, и затем увидеть в телескоп важное нечто. В помойке надеть газету про кладбище. Прочтите. Кто-то разворовал могилы. Ай-ай-ай! Плохой дяденька. Дальше лежат куски телеграмм. Соберите их в инвентаре (телеграммы две) или наберите TELEPORT. Прочтите. Ай-ай-ай, совсем плохой дядька, спелся с Диком. Дальше в помойке лежат предметы труда, с помощью которых на кладбище был осуществлен акт вандализма. Ну просто не продюсер, а бандюга какой-то безумный, честное слово. Не бойтесь, скоро ему отрежут голову. Ха. Ха. Ха (демонический смех).

Как решить проблему телескопа?

Ради интереса побывайте на кладбище, а то не увидите еще один интерьер. И не забудьте посмотреть в телескоп на девичьи activities, адреса указаны в блокноте на столе. Чтобы собрать правильную телескопную комбинацию, надо побывать на кладбище и найти там число 27, а также подсказку Дика. После этого в доме продюсера найти в инструкции к телескопу число, упомянутое Диком в записке (165 умноженное на 100), и попутно с ним использовать другое число, получаемое наложением имеющейся у вас карты на ту, что висит на стене. Голова уже заболела? Тогда набирайте PEEPER.

Как выбраться из подвала?

После того, как подвал загорелся (вы дотронулись до лестницы и сняли оттуда фотографию), надо открыть шкаф на стене, прочесть записки в трех «шутках» и забрать из последнего шкафа ключ.

Что теперь, я выбрался из подвала и нашел записку?

Отправляйтесь к продюсеру, эта тупая девица не поняла ваших слов.

Что делать в разгромленном доме продюсера?

Прежде всего посмотрите фильм, он стоит того. Самое достойное кино в игре. Аппарат стоит на столе. Не буду утомлять рассказом про концовку игры, но задумайтесь, почему полиция,

интересно, не смогла это же самое кино посмотреть? Но задумываться вам надо будет чуть позже. Теперь отправляйтесь к часам с кукушкой — это пазл. Хотя лично у меня она не работала даже после установки патча — дверь открылась сама собой.

Что делать с часами?

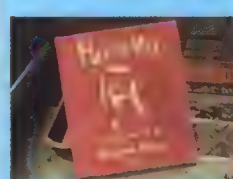
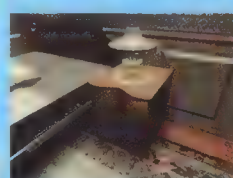
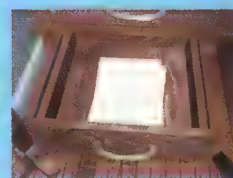
По идее, в фильме вы их видите, и они показывают без пяти пять. Поставьте часы на пять, откроется дверь рядом. Код (если не можете) — BONGOS.

Конец игры

Все, смотрите сами, финал в игрушке один из лучших, виденных лично мной — по крайней мере, он очень неамериканский и очень нетрадиционный. «Правильный» финал один, но лично мне больше по душе «неправильный», где для нашего героя все заканчивается, на мой взгляд, хорошо (и где во второй и последний раз можно увидеть Хоппера, непонятно откуда взявшегося). Для «правильного» финала стрелять надо в «Дахлю», для неправильного — либо в Дика, либо в воздух.

Теперь мысли обещанные. Нелогичностей в игре полно, киноаппарат — самая вопиющая, как и история с полицией в отеле; но лично мне интереснее другое. На месте авторов, я бы немножко иначе сделал конец игры. У меня осталось ощущение, что тетеньку, которая покойная подруга нашего героя, Дик заигнотизировал. Однако было бы куда интереснее, если бы это на самом деле была его подруга и соучастница — согласитесь, все ее поведение полностью соответствовало. Сперва появляется в том же купе, потом пристает постоянно, просто даже неприлично как-то, тем более для 40-х годов, потом портит отношения с полицией, все время лезет не в свои дела... И при этом Дик ее почему-то не убил и не расчленил до вашего прихода, хотя запросто мог ею прикидываться и дотерпеть до того, пока вы его всего бы не развзали.

Впрочем, это все разговоры за жизнь, а реальная ситуация такова, что вы прошли игру, с чем вас и поздравляю!



Как вы

думаете, можно ли заблудиться на уровне в 3D-Action? То есть, не просто попасть в какое-то неизвестное место, а именно заблудиться? А сколько попыток можно совершить, чтобы завалить одного стандартного (!) врага? А сколько применений существует у каждого из видов оружия? Если вы уже знаете ответы на эти вопросы, то данное ниже руководство по прохожде-

нию Unreal вам непременно пригодится! Так что читайте, совершенствуйтесь и практикуйтесь.

Совет первый. Убедитесь в том, что ваш компьютер достаточно мощен для Unreal. Если у вас нет 3D-акселератора, то об игре можно смело забыть. Играть на компьютере, удовлетворяющем минимальной системной конфигурации, осмелятся только очень отважные лю-

ди. Хотя не могу сказать, что это невозможно. Перед тем, как начать игру, покопайтесь в опциях, снижайте качество текстурирования или звучания для оптимального быстродействия. При известном старании можно добиться того, что Unreal будет вполне сносно бегать и на сравнительно слабом компьютере без особенной потери качества.

ОРУЖИЕ

Стингеп (Stinger)

Это оптимальный выбор для боя на первых уровнях. Боеприпасы к стингеру найти не сложно, да и затраченные средства он, вне всяких сомнений, оправдывает. Стреляет очередями «льдышек» (первое применение). Очень неплохо подходит и для поражения дальних мишеней (по крайней мере, лучше, чем что бы то ни было в самом начале игры). Главное, вовремя нажать на спусковой крючок, а остальное - дело техники. Второе применение предполагает рассредоточенный выстрел льдышками. Скорострельность, соответственно, значительно ниже, однако на сей раз не в ней дело. Второй тип применения бывает обычно выгоден тогда, когда вы не уверены в точности своего попадания, например, в темном помещении. С другой стороны, этот случай больше исключение, чем правило.

ASMD

Физическая природа выстрела из этого вида оружия осталась невыясненной. Судя по всему, в ASMD используется встроенная фриогенная установка, которая позволяет поражать противника выбросом большого количества охлаждающего вещества. Существует два недостатка. Первый: недостаточно высокая скорострельность. Второй и самый важный: сравнительно долгое время, за которое заряд достигает цели. С другой стороны, большая мощь повреждения способна в некоторых случаях компенсировать эти недостатки. Обычно хорошо подходит для ближнего боя. Второе применение представляет собой выброс сконцентрированного заряда, который способен нанести соответственно более серьезные повреждения противнику. Скорострельность понижается, но время достижения цели, что очень важно, остается таким же. Второй способ применения следует использовать в тех случаях, когда вы заметили противника, а он вас - нет. ASMD способен также освещать территорию, однако, учитывая ценность зарядов, а также неэффективность подобного освещения, этого рекомендуется не делать. Для этих целей всегда лучше использовать рассеивающую установку.

Ракетная установка (Eightball)

Ракетная установка, как ничто другое, лучше всего справляется с поражением дальних мишеней, врагов, находящихся на замкнутых территориях, на которых невозможно маневрировать. Типичный пример: узкие, длинные коридоры. Учитывая то, что противника может повредить не только сама ракета, но и взрывная волна, рекомендуется стрелять по стене, рядом с которой на-

ходится противник. Однако, в данном случае придется быть осторожным и вам: взрывная волна может нанести повреждение не только врагу. Ракетная установка исключена для ближнего боя. Если не отпускать клавишу мыши, то можно выпустить одновременно до восьми ракет. Это может пригодиться для уничтожения скопления противников или для уничтожения больших мишеней — боссов уровней. Однако следует помнить, что для выпуска более чем одного заряда требуется больше времени. Очень важно: ракеты превратятся в самоноводящиеся ракеты, если будет произведен «захват» цели. Для того, чтобы «захватить» цель, следует очень тщательно прицеливаться. Ракета будет сама преследовать передвигающегося противника, который был «захвачен». Однако в этом случае противнику будет нанесено меньше повреждений. Второй способ применения превращает ракетную установку в гранатомет. В принципе, ничем от Quake II не отличается. Однако следует помнить также о том, что можно выпустить до восьми гранат одновременно. Об эффективности судить вам.

Осколочная пушка (Flakcannon)

Осколочные заряды могут нанести противнику очень большие повреждения, если точно их выпустить. Кроме всего прочего, осколки имеют особенность ricochetить от стен и земли, поэтому шансы попадания несоизмеримо возрастают. Чем дальше мишень, тем больше осколки будут рассредотачиваться. Поэтому следует выбирать мишени поближе. Следует очень осторожно обращаться с осколочной пушкой, так как она может оказаться очень опасна для вас. Однако в нашем случае должен быть интересен второй способ применения. Так, из осколочной пушки будут вылетать мины и при столкновении с поверхностью взрываться. Следует отметить, что взрывная волна от заряда осколочной пушки в этом случае более опасна для противника, чем от ракеты, но мина пролетает ограниченное расстояние. Чтобы увеличить дальность стрельбы, следует использовать принцип мортиры: поднять ствол пушки повыше. Обычно очень хорошо второй способ применения подходит, когда вас преследует один или несколько противников в ограниченном помещении. Но осколочная мина может оказаться опасной и для вас, поэтому старайтесь избегать их использования в ближнем бою.

Razorjack

Настоящий генератор хаоса. Отличается исключительной простотой в использовании. С большой силой выпускает острые, очень прочные диски, которые способны несколько раз(!) ricochetить

В Unreal оружие далеко от обычных стандартов жанра. И делают его таким не странные внешние формы и не кажущаяся убойная мощь, а то, что каждый из видов оружия можно применять как минимум двумя различными способами. Впрочем, следовало бы отметить также то, что все оружие в Unreal совершенно оригинально. Далее мы поговорим о практическом применении каждого из видов оружия в игре.

Рассеивающая установка (Dispersion Pistol)

Как ни странно, обычная единица отличается многочисленными достоинствами, которые нельзя не заметить в процессе игры. Начнем с того, что боеприпасы к рассеивающей установке со временем восстанавливаются, что в условиях Unreal необычайно важно. Во-вторых, установка способна выполнять вспомогательную роль для освещения затемненного пространства. А если вам посчастливится найти необходимые «upgrade'ы» для нее, то вашим врагам вряд ли можно будет позавидовать. Слабенькая мощь выстрела отчасти компенсируется довольно высокой скорострельностью. Среди недостатков также следовало бы отметить то, что заряд довольно долго летит до цели, поэтому рассеивающую установку не рекомендуется использовать для поражения дальних мишеней. Мощь оружия можно также повысить, искусственным образом задерживая заряд в стволе (второе применение). Тогда после достижения критической отметки разрушающая мощь заряда будет существенно выше. Использование этого оружия обычно следует совмещать с параллельным передвижением вбок.

Автоматический пистолет (Automag)

Наверное, это единственное оружие в Unreal, которому сложно найти нужное применение. Среди немногочисленных достоинств можно было бы отметить то, что боеприпасы для него используются довольно экономно. С другой стороны, чрезвычайно низкая скорострельность (первое применение) и очень слабая мощь выстрела делают автоматический пистолет невыгодным для использования при наличии другого вида оружия. Дело могло бы исправить второе применение оружия, при котором скорострельность значительно выше, но вся беда заключается в том, что автоматический пистолет приходится время от времени перезаряжать, для чего требуется некоторое время. А это сводит все повышение скорострельности на нет. Прекрасно подходит лишь для уничтожения тушканчиков и статичных мишеней, типа ящиков и бочек. На врагах же автоматический пистолет использовать не советуем.

от стен. Высокая скорострельность и изобилие дисков на уровнях играет на руку хаосу. Обычно Razorjask используется в таких случаях, когда противник прячется в укрытии. Помня формулу «угол отражения равен углу падения», можно с легкостью «выкуривать» своих врагов из каких угодно укрытий. Неразумное использование оружия может оказаться смертельным для вас. Поэтому, прежде чем начинать выпускать диски, следует внимательно оглядеться на предмет окружающих вас стен. Второй способ применения отличается своей кустарностью. Оружие превращается, и «угол падения» дисков соответственно изменяется.

Бивинтовка (Gesbiorifle)

Инопланетное оружие, которое использует биоэнергию. Сам принцип стрельбы очень похож на осколочную пушку, которая используется в качестве миномета. Но существенным отличием следует считать то, что биоэнергия прочно прикрепляется к твердым

поверхностям (полу, стенам, потолку) и по истечению определенного срока времени взрываются. При прямом попадании в противника взрываются сразу же. При попадании заряда в уже прикрепленный заряд также происходит взрыв. Использовать следует в тех случаях, когда вы точно уверены, что в данное помещение через определенное время вбегит противник. Большое скопление зарядов способно уничтожить кого угодно. Об этом следует помнить и не пробегать прямо по зарядам и мимо них во время взрывной реакции. Второй способ применения от первого ничем не отличается, если не считать возрастающую дальность выстрела.

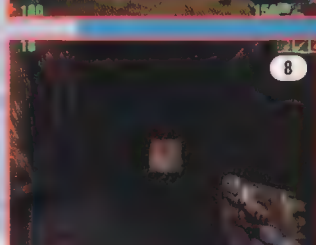
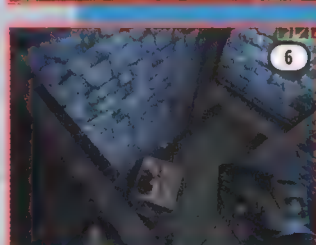
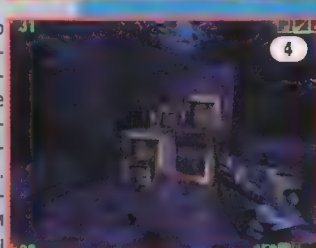
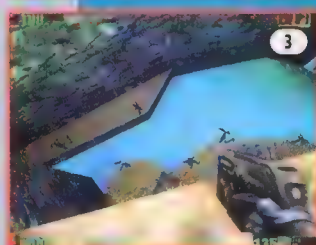
Винтовка (Rifle)

Вот оно, культовое оружие! Убойная мощь, высокая частота стрельбы, а также наличие оптического прицела превращает винтовку в супероружие. Действительно, что стоит подойти к противнику со спины, прицелиться точно в

голову и несколько раз быстро нажать на спусковой крючок. Кстати, слова «прицелиться точно в голову» не просто художественный изыск. В Unreal существуют вполне реальные отличия между попаданием в голову и, скажем, в ноги. А с винтовкой эти отличия становятся более явными. С другой стороны, это не автоматический пистолет, и боеприпасы все-таки следует беречь.

Пулемет (Minigun)

Машинка для истребления патронов. Сотня патронов в несколько секунд. С другой стороны, сверхэффективен пулемет в ближнем бою. Второй способ применения отличается от первого... более высокой скорострельностью. Использовать второй способ следует только в исключительных случаях, например, при уничтожении боссов и крупных монстров.



ПРОХОЖДЕНИЕ УРОВНЕЙ

Уровень Первый Vortex Riders

После тяжелого сна вы просыпаетесь в одной из камер. Оружия нет, здоровья — тоже. Идите направо к лифту и поднимитесь наверх. Рядом с трупом охранника возьмите карманный переводчик. В дальнейшем читайте все приходящие сообщения, хотя это совсем необязательно. Обыщите камеры на втором этаже. Возьмите спичку и здоровье. Прямо напротив лифта вы обнаружите дверь и рядом с ней пролом в стене. Через двери мы не ходим, пойдем через пролом. Идите по зеленому коридору до конца (заблудиться здесь, кажется, невозможно). Выйдя из коридора, вы окажетесь в просторном помещении. Подойдите вплотную к человеку в кресле и испугайтесь. Пройдите в дверь под надписью ARMOURY и найдите защиту под опекой силового поля. Что нужно сделать, чтобы отключить поле? Правильно, нажать кнопку! Правда, нажимать придется неординарно, головой, так как кнопка по невыясненным причинам располагается прямо на потолке. Возьмите защиту, вернитесь в помещение со спящим дя-



денькой. Возьмите здоровье, спрыгните вниз. Идите в единственный проход. Вы окажетесь в комнате, в которой есть дверь под надписью Med Lab. Идите в эту дверь. Перед очередной запертой



дверью, которая ни за что не хочет открываться, остановитесь и немножко подождите. После того, как вы прослушаете все крики и рычание монстров, дверь откроется. Не обращаем внимания на внутренности, а бегим за монстром, не забыв при этом захватить рассеивающую установку. Как бы вы не старались догнать врага, вам это не удастся, так как, судя по всему, так положено по сценарию. В захламленном коридоре рядом с вентилятором разбейте стекло и возьмите здоровье. В одном из помещений, в котором вы окажетесь, нажмите на рычаг. Подъедет лифт-платформа. Залезьте на него и езжайте вверх. Бегите в единственном возможном направлении, никуда не сворачивая. Area 8, стрельните по рычагу 1, прыгните в открывшийся люк.

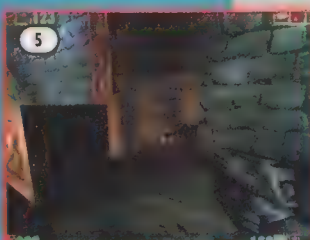
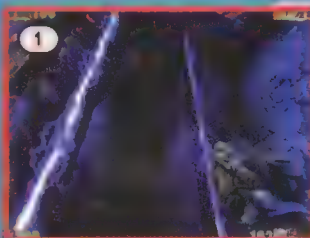
Миссия Вторая Nyleve's Fall

Выбегайте из жуткого космического корабля и отдышитесь. Штуканчиков, то есть тушканчиков 2, трогать не обязательно, милые грызуны служат исключительно для того, чтобы доставить вам эстетическое удовольствие. Но если ваши понятия об эстетике извращены, смело жмите на спусковой крючок. Орлы в небе недостижимы, хотя и уничтожаемы. Короче, покончим с изучением экосистемы неизвестной планеты и займемся делом. Бегите вперед к избушке. Посмотрите на труп, прочитайте сообщение на пейджере. Проку от него мало, но пригодится он должен. Поверните назад и бегите к космическому кораблю, из которого вы вышли. Поверните направо и осторожно подойдите к краю пропасти. Посмотрите вниз 3. Видите землю? Туда прыгать не надо. Поднимитесь по доскам на другую сторону оврага и бегите в пещеру. Как только увидите монстров, бегите обратно, на воздух, дабы не повторить участь бедняги, которого они кушали. Перестреляв врагов, можно пойти двумя путями: можно зайти в пещеру и, пропутешествовав по лифтам, в скором времени оказаться на нужном месте рядом с выходом с уровня, а можно прыгнуть вниз, погу-

лять там, перебив всех монстров и собрав все предметы. Давайте прыгнем вниз. Подойдите к краю пропасти, выберите место, прыгнув с которого вы должны попасть на землю, и прыгайте. Что, уже прыгнули? Я ошибся, прыгать надо было в воду. Течение немедленно снесет вас к платформе. Поднимитесь на нее, воспользуйтесь лифтом, съешьте фрукты и бегите по мостику в пещеру. Вы окажетесь на высоком берегу. Бегите по нему вперед, вдоль реки до очередной избушки. Войдите в нее, посмотрите, как налийский житель лечит остолопа-землянина, возьмите фонарик и выходите назад. Зайдите за избушку и бегите в пещеру. Там расстреляйте осьминога, висевшего на потолке, дракона и прочих тварей. Дойдите до конца коридора 4, перестреляйте все ящички, соберите все предметы и идите назад. Теперь вам предстоит вернуться в ту пещеру, из которой вы вышли в самом начале. Там нажмите на красную кнопку 5 и езжайте наверх. Вы окажетесь в пещере, в которой в первый раз встретились с монстрами. Идите к другому лифту, поднимитесь, потом снова к лифту и снова поднимитесь 6, пока не окажетесь на открытой территории. Теперь бегите вдоль левой стены. Вы окажетесь в очередной пещере, которая подозрительно похожа на склад 7. Убейте монстра и найдите «аптечку» с 100 здоровья. Идите в другой проход и выйдете на длинной платформе. Прыгайте вниз и бегите в красную дверь.

Миссия Третья Rrajigar Mine

8 Как только вы возьмете автоматический пистолет и патроны к нему, на вас нападет монстр. Расправьтесь с ним. Соберите в этом помещении все предметы, которые только можно собрать,



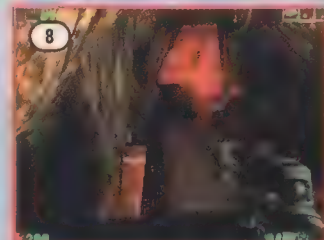
не забудьте залезть в контейнер и перебить ящики. После чего можно смело оглядеться. Как вы видите, из этого помещения есть два выхода. Один из них подписан красными иероглифами, другой ведет в синюю пещеру со сталагмитами и сталагмитами. Забейте там монстра и взорвите урну. Откроется секретный проход, в котором находится аптечка. Поправьте свое здоровье и начинайте бить ящики. Собрав все, что можно, не забудьте осмотреться. Проход, в который нам нужно попасть, защищен силовым полем. Придется его отключить. Вернитесь в помещение, в котором вы начинали уровень. Теперь следует идти в проход, над которым написаны красные иероглифы. После того, как лифт доставит вас туда, куда нужно, бегите по коридору вперед. Вы увидите две кнопки **1**, на которые надо нежно нажать. После того, как вы обесточите силовое поле, можно возвращаться. Бегите назад. Что? Дорогу преградила балка? И свет выключается? Боже мой, какой драматический момент! Обязательно включите фонарик или, по крайней мере, бросьте спичку рядом с забаррикадированным проходом. Внезапно стена впереди откроется, и оттуда вылезет очередной монстр. Если вы не будете освещать коридор, можно начинать уровень с самого начала. А в общем, забить его несложно. После того, как враг окажется мертв, баррикада исчезнет, и можно бежать в то место, где вы начинали уровень. Вновь бегите в пещеру со сталагмитами... Кстати, при желании там можно открыть секретный проход. Для этого следует долго и нудно толкать ящик из комнаты с контейнером в эту пещеру и установить его рядом с канистрой, которую следует немедленно взорвать. После чего заберитесь на ящик **2**, потом на каменный выступ и бегите по открывшемуся проходу. Там возьмите все, что можно (к сожалению, нельзя взять с собой кирку...) и возвращайтесь. Как вы уже могли заметить, силовое поле отключено, а следовательно, можно продолжать свой путь. За поворотом обнаружится лифт, а, как только вы опуститесь вниз, вас начнет обстреливать иголками монстр, прилипший к потолку. Его следует соответственно уничтожить. В пещере с лавой на вас нападут сразу два монстра. Кстати, слева находится пара ящиков **3**, в которых можно найти боеприпасы. Далее следует обогнуть лужу лавы и зайти в пещеру, где растут сталагмиты. Уничтожьте там монстра и захватите пару кристалликов. Налево вы увидите пропасть, заполненную лавой, и не так далеко желанный берег. Прыгайте в лаву не стоит — это верная смерть, но зато стоит обратить свое внимание на красную кнопку, которая находится справа на другом берегу. Стрельните по ней, и тогда поднимется небольшой и кривой мостик. Но нам и такой сойдет. На дру-

гом берегу стрельните по канистрам и бегите в открывшийся проход. В большом, хорошо освещенном помещении вам надлежит сразиться с очередным монстром. Далее надавите на рычаг, который находится в этом же помещении, и обратите внимание на центральный четырехгранный столб. Через несколько мгновений после нажатия рычага на этом столбе откроются четыре стрелки (по одной на каждой стороне), на них, конечно же, следует нажать. Как только вы нажмете на все четыре стрелки, откроется дверь и прямо на вас выскочит монстр. Убейте коварного врага и осторожно пройдите в открывшуюся дверь. Будьте готовы к атаке двух монстров с потолка (слева и справа). Кстати, после того, как вы их уничтожите, обратите внимание на патроны для пистолета в правом углублении. Осторожно вызовите очередной лифт **4**, на котором придет монстр. Расправившись с ним, поднимайтесь наверх. Там вас будет ждать очередной монстр. Убейте его и возьмите кристаллы. Вниз советую не падать, так как тогда вы окажетесь в комнате с четырьмя стрелками, а там, как вы понимаете, делать уже нечего. Идите в единственный проход, в котором вам предстоит сразиться с двумя монстрами. Убейте их, уничтожьте две канистры и идите в пролом. Убив очередного монстра **5**, нажмите на кнопку. В правый дальний угол подведет лифт-первозчик. Правда, прежде чем встать на него, следует уничтожить ящик, который там находится. Теперь самое время ехать наверх. Идите направо. Прямо впереди вас окажется монстр на потолке, а слева еще один, стреляющий ракетами. Убив их, зайдите в камеру, где на потолке висел уродливый осьминог, и возьмите кристаллы. Теперь поверните направо и обратите внимание на четырехрукого налийского жителя. Не спешите нажимать на спусковой крючок, лучше следуйте за услужливым парнем **6**. Защитите его от монстра, атака которого будет направлена против вашего помощника. Если вам это удалось, то тогда налице откроет вам секретное место, в котором можно будет найти очень много самых полезных вещей. За одним из контейнеров в этом же помещении обнаружится броня, которая в дальнейшем вам обязательно пригодится. В единственном проходе вас будет поджидать монстр, висящий на потолке. Прыгайте вниз. Убейте двух монстров и бегите вперед. Не особенно торопитесь бежать по деревянному мосту. Сначала прочитайте следующие инструкции. На мосту можно обнаружить дыры между досками. Не следует их воспринимать, как декоративную фикцию, можно помереть. Но это не единственная опасность, которая вам угрожает. Как только ваш герой окажется на мосту, прогнившие доски не выдержат его веса и с характерным звуком начнут рушиться. Следует делать так: выбрать место на мосту, где между досок нет щелей, быстро добежать до середины и дальше прыгнуть. Не исключено, что останетесь живы. Перед этим, разумеется, не мешает сохраниться. На другом берегу вас будет ждать налонец. Убейте монстра, который попытается уничтожить вашего помощника и в комнате, про-



ход в которую откроется по мановению четырех рук налийского гуманоида **7**, вы найдете upgrade для рассеивающей пушки. Принцип ее использования не изменился, но мощь поражения будет заметно выше. Переберитесь по очередному деревянному мосту в полном соответствии с вышеописанной инструкцией и убейте монстра на потолке. В очередном помещении, которое, судя по печкам слева и справа, выполняет отопительные функции, на вас нападет очередной налонец. Идите вперед, вы должны оказаться на прочном мосту **8**, который освещается двумя красными огоньками. Путь вперед закрыт, остается бежать направо. Нажмите на рычаг, придет лифт с монстром. Монстра убейте, на лифте поднимайтесь вверх — смотрите, не перепутайте. Вы окажетесь на длинной платформе, ведущей вдоль рядов вентиляторов. Один из них должен быть неисправен и работает чутьочку сильнее. Поэтому не удивляйтесь, когда вашего героя порубит на куски гигантскими лопастями. Чтобы воздушный поток вас не засосал, нужно идти по диагонали. Справившись и с этим препятствием, вы окажетесь в маленькой комнатке, в которой нет ничего интересного, за исключением нескольких желтых кнопок в виде крестиков **9**. Нажмите на них и возвращайтесь назад. Вы должны прийти к мосту, который освещался красными огоньками. Как видите, на этот раз проход открыт. Бегите вперед, на другой уровень.

СИ



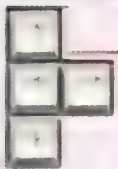
Читайте журнал

Official **PlayStation** *РОССИЯ*



**ИНФОРМАЦИЯ ИЗ
ПЕРВЫХ
РУК**

PC CD-ROM



Commandos: Behind Enemy Lines

Коды для уровней

- | | |
|----------|-----------|
| 2: 4JJXB | 7: IH3W1 |
| 3: ZDD1T | 8: 52WJ7 |
| 4: RFF1J | 9: 924BF |
| 5: K4TCG | 10: HYBM3 |
| 6: DT1WN | |

Motorhead

Режим супермашин

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Supercars**» и команду «**Grem**». Камера обзора будет установлена прямо над трассой.

Режим Mega-springs

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Demon**» и команду «**Grem**». Ваша машина оказывается оборудована сверхмягкой подвеской.

Режим LA-style

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**g-ride**» и команду «**west**». Очень забавная музыка.

Режим лунной гравитации

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Buzz Aldrin**» и команду «**NASA**». «Маленький шаг для человека, огромный скачок для человечества». (Луи Армстронг).

Режим Ignition

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Ignition**» и команду «**UDS**». Почти ничем не отличается от режима лунной гравитации.

Режим «Avenger» (код работает только с 3D-акселератором)

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Avenger**» и команду «**Zx**». Карта **a la ZX Spectrum**.

Режим воды (код работает только с 3D-акселератором)

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Ramlosa**» и команду «**H2O**».

Все машины и трассы

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**R Peterson**» и команду «**Swe**».

Режим Ада (код работает только с 3D-акселератором)

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Lemmy**» и команду «**Ace**».

World Cup '98.

Ввод кодов очень похож на **FIFA98: Road to World Cup**. Для того, чтобы активизировать коды, следует ввести их в качестве имени игрока и нажать на <Enter>. После этого надо нажать на Back, чтобы отменить изменения. Теперь в основном меню нажмите <Scroll Lock>.

- Zico** — матч 1982 года
Hurst — матчи 1982, 1974, 1970 и 1966 годов.
Kenny — горящий мяч.
Gabo — большие головы.
Kyle — игроки-скелеты.
Cartman — оригинальный режим.

- Gonzo** — режим «горячая картошка».
Mr.Hat — сумасшедший мяч.
Powder — глупые телодвижения.
Neila — режим инопланетян.

Shadowmaster

В главном меню нажмите **F2 + F3**. Вы должны увидеть сообщение «**Cheats On**». Теперь держите и нажмите <BackSpace>, для того, чтобы активизировать режим кодов.

Scouser — делает доступными специальные клавиши.

Turbo — режим turbo.

Every Level Save — можно сохраняться после каждого уровня.

Allow Single — одиночный игрок на многопользовательском уровне.

Paparazzi — нажмите <insert>, чтобы сохранить скриншот (**C:\Temp\Pix**)

The Whole of Creatio — выключить коды.

Горячие клавиши:

Shift + F9 — пропустить уровень

F11 — много оружия.

F12 — много здоровья.

Forsaken

Введите в любом меню.

«**bubbles**» — включает режим кодов.

«**thefullmonty**» — включает режим пропуска уровней.

«**iamzeus**» — режим бога. Неуязвимость, полный комплект боеприпасов, бесконечное вооружение и оборудование.

«**titsoot**» — ;-)

«**lumberjack**» — специальный режим для запуска ракет.

«**jimbeam**» — выключает режим беспорядочной стрельбы.

Unreal

Для того, чтобы ввести коды, следует активизировать консоль клавишей <~>, как в **Quake**.

Коды:

ALLAMMO — дает вам по 999 патронов для каждого вида оружия.

GHOST — позволяет ходить сквозь стены.

FLY — позволяет летать.

WALK — опускает с небес на землю.

GOD — режим бога.

INVISIBLE — невидимость.

KILLPAWNS — уничтожает всех врагов на уровне.

SLOMO # — понижает или повышает скорость игрового процесса. 1.0 — норма

SUMMON — призывает самые различные вещи, например:

SUMMON EIGHTBALL (ракетная установка)

SUMMON FLAKCANNON (осколочная пушка)

SUMMON NALI (налийский житель)

SUMMON DISPERSIONPISTOL (рассеивающая установка)

SUMMON AUTOMAG (автоматический пистолет)

SUMMON STINGER (стингер)

SUMMON ASMD (ASMD)

SUMMON RAZORJACK (RAZORJACK)

SUMMON GESBIORIFLE (биовинтовка)

SUMMON RIFLE (винтовка)

SUMMON MINIGUN (пулемет)

SUMMON SKAARJWARRIOR (вражина).

PLAYERONLY — останавливает время.

OPEN MAPNAME — оказаться на любой карте, просто наберите имя, например **OPEN DIG**.

BEHINDVIEW 1 — камера обзора **a la Tomb Raider**.

BEHINDVIEW 0 — вид от первого лица.

FLUSH — возможно, устранил графические неполадки.

Список карт Unreal.

Bluff	Ceremony
Chizra	Dark
Dasacellars	Dasapass
Dcrater	Dig
DKNightOp	DMARIZA
DMCURSE	DmDeathFan
DmDeck16	DMElsignore
DMfith	DmHealPod
DmMorbias	DmRadikus
DmTundra	Dug
Endgame	Entry
ExtremeLab	ExtremeEnd
ExtremeGen	ExtremeBeg
ExtremeCore	ExtremeDark
ExtremeDGen	Gateway
Harobed	IsvDeck1
IsvKran4	IsvKran32
NaliBoat	NaliC
NaliLord	Noork
NyLeve	Passage
QueenEnd	Ruins
SkyBase	SkyCaves
SkyTown	SpireVillage
TerraLift	Terraniux
TheSunspire	Trench
Unreal	VeloraEnd
Vortex2	

Deadlock 2

Нажмите <Ctrl> + **F12**, чтобы активизировать режим кодов.

Pile it on — дает ресурсы.

Q40 — совершить все возможные научные открытия.

Greeblie — заканчивает текущую научную разработку.

WALL2WALL — максимальное население.

Leo — показывает ресурсы и юнитов на вражеских территориях.

Bigbro — показать любую территорию.

Charisma — дружить со всеми компьютерными игроками.

Squish — выиграть сценарий.



ВАШИМ ДЕТЯМ!



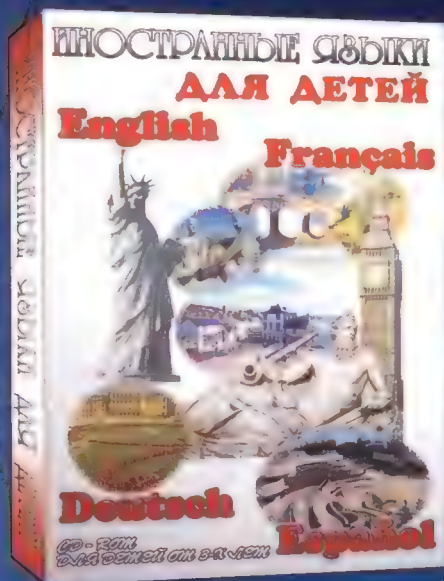
Интерактивные книги **READING SUCCESS** известны всему миру и пользуются широкой популярностью как среди детей, так и среди взрослых. Они очень напоминают пластинки с любимыми сказками, но плюс к голосу и музыке - чтение с разной скоростью, игры на тренировку памяти и внимательности, возможность переходить с русского на английский язык в любом месте программы. А, поскольку, все события разворачиваются на компьютере, то и первые навыки в его освоении. Русифицированный и достаточно простой интерфейс, помогает делать первые шаги без особых усилий.

ТАЛАНТЫ ИЩУТ ПОДДЕРЖКИ!

МЫ НАХОДИМ ДРУГ ДРУГА И
ВМЕСТЕ СОЗДАЕМ ШЕДЕВРЫ!

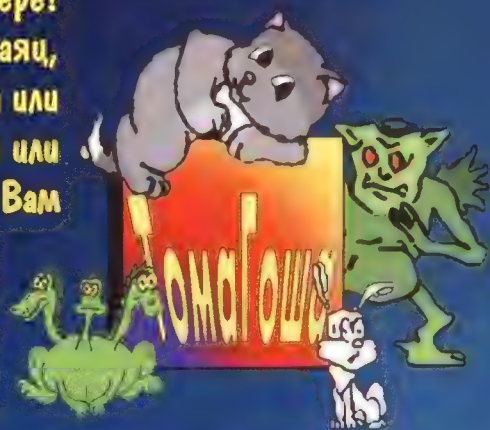
Купим готовые игровые и мультимедиа
проекты на любой стадии завершенности.
т. 946-0802

МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!



Уникальный диск, позволяющий ребенку получить основы знаний любого из четырех языков. Каждое действие ребенка сопровождается красочной анимацией или показом видеоролика.

Десять виртуальных друзей живут на Вашем компьютере!
Вампир или заяц, подводная лодка или гангстер, дракон или солдат не дадут Вам соскучиться и доставят много приятных минут!



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ
ЗАКУПОК И УСЛОВИЙ РАБОТЫ В
ДИЛЕРСКОЙ СЕТИ ОБРАЩАТЬСЯ:

РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА:

г. Москва, 1-й Хорошевский пр., 16-1, цокольный этаж 3-го
подъезда; телефон: (095) 946-0802, 945-6886, факс: (095) 945-6976;
Адрес в интернете: www.homecomputer.ru; e-mail: cyberpun@diadup.ptt.ru

г. Москва, ул. Новокузнецкая, 17/19 стр. 1, магазин "РАДИОТЕХНИКА";
а так же заказ и бесплатная доставка курьером по Москве (на дом или
в офис) т.: 145-2347



NINTENDO 64

СЕКРЕТЫ ИГР

Aero Gauge

Поменять цвет «машин»

На экране выбора средства передвижения нажмите кнопку **R** для того, чтобы изменить цвет машины.

Все трассы и все машины

1. Подключите к приставке 2 джойстика.
2. Включите игру и зажмите на первом джойстике кнопку **старт**. Держите ее зажатой до того момента, пока не появятся слова «Push Start».
3. На втором джойстике одновременно нажмите вверх, нижнюю кнопку **C, R, L** и **Z**.
4. Отпустите кнопки и сразу же нажмите на первом джойстике **старт**.

К сожалению, этот трюк может сразу и не сработать, поэтому повторите шаги № 3 и 4 несколько раз, пока вам не станут доступны все секреты игры.

Трасса China Town Jam

Чтобы получить себе эту трассу без использования трюков, вы должны на уровне сложности **EXPERT** пройти режим **Grand Prix** и занять на каждой из трасс первое место.

Ездить на джойстике от N64

Чтобы получить в свое распоряжение такое средство передвижения, войдите в режим **Time Attack**. Теперь постарайтесь закончить гонку со временем, оканчивающимся на .064. Сделать это будет очень сложно, но возможно.

Ездить на Dominator

Для того, чтобы получить себе такую машину, вы должны пройти игру на уровне сложности **EXPERT**, при этом заняв только первые места, используя машину **Black Lighting**.

Ездить на Prowler

Чтобы получить себе эту машину, вы должны на уровне сложности **EXPERT** пройти игру на машине **Hornet** и занять на каждой из трасс первое место.

Ездить на Reaper

Чтобы получить себе эту машину, вы должны на уровне сложности **EXPERT** пройти игру на машине **Shredder** и занять на каждой из трасс первое место.

Ездить на Vengeance

Чтобы получить себе эту машину, вы должны на уровне сложности **EXPERT** пройти игру на машине **Avenger** и занять на каждой из трасс первое место.

Трасса Neo Speed Way

Чтобы получить себе эту трассу без использования трюков, вы должны на уровне сложности **INTERMEDIATE** пройти режим **Grand Prix** и занять на каждой из трасс первое место.

Ускорение

Во время гонки зажмите **A** и резко поверните влево или вправо с помощью кнопки **Z**. Отпустите кнопки и вы получите ускорение. К сожалению, этот трюк требует упорной тренировки.

Быстрый старт

На старте зажмите кнопки **A** и **B**. Когда комментатор скажет «Go!», отпустите кнопку **B**.

NHL Breakaway'98

Дополнительные команды.

Во время выбора команды нажмите верхнюю **C**, **L** и левую **C**. Вы должны будете услышать звуковой сигнал если это сработало. Теперь вам станут доступны еще 3 дополнительных команды.

Случайный выбор команды

Во время выбора команды одновременно зажмите **L** + **R**, и компьютер сам выберет вам команду.

Совершенный игрок

Для начала войдите в опцию создания игрока. Теперь введите имя «Jim Jung». Теперь вы можете поменять ему любые характеристики, но он все равно останется самым лучшим игроком.

Дополнительные 100 очков

Чтобы ваша команда заработала дополнительные 100 очков в режиме **Season**, нужно проделать следующий трюк:

На главном меню режима **Season** нажмите: левую **C** (2 раза), правую **C** (2 раза), левую **C** (2 раза), правую **C** (2 раза), а затем кнопку **R**. Этот трюк можно проделать сколько угодно раз.

Все секреты

На экране с названием игры нажмите:

левая **C**, правая **C**, левая **C**, правая **C**, **R**, **R**. Теперь войдите в главное меню, и вам будет доступна новая опция.

Команда противника без вратаря

Начните игру и нажмите **старт**. Войдите в меню **Controller Select** и возьмите себе в управление другую команду. Теперь, в опции **Team Options**, выберите игру без вратаря (**pull goalie**). Верните себе в распоряжение первую команду и возвращайтесь в игру.

Bio Freaks

«Дата рождения».

Чтобы узнать, когда была создана ваша копия игры, включите систему и сразу же нажмите на левую кнопку **C**. Если все сделано вовремя, то вы услышите смех.

Фаталити и убийства одним ударом.

Эти коды работают при изначальных установках игры (default settings):

Bn — нажать вперед

H — нажать назад

LP — левая-С

RP — верхняя-С

LK — нижняя-С

RK — правая-С

Фаталити:

MinaTek: Headspit Bn-A-LP + LK (рядом с оппонентом)

ZipperHead: Buzzcut Bn-A-A + RK (рядом с оппонентом, когда у него не останется рук)

Ssapo: Headevour Bn-A-A + RP + RK (рядом)

PsyClown: Cut in half Bn-A-A + LP + LK (рядом)

Sabotage: Decapiblast Bn-A-A + RP (на расстоянии 1-3 шагов)

BullzEye: Backhandecap Bn-A-A + RP (рядом)

Delta: TorsoShears Bn-A-A + LK (рядом)

Purge: Mutilator A-Bn-Bn + RP + RK

Драка от первого лица

Чтобы переключиться на вид от первого лица, зажмите на крестовине влево и нажмите **старт**. Чтобы вернуться назад, зажмите на крестовине вниз и нажмите **старт**.

Snowboard Kids

Быстрый старт

Когда на экране появится надпись **Go!**, сразу нажимайте на кнопку **A**. Ваш персонаж подпрыгнет и поедет быстрее всех.

Все трассы, герои и доски

На экране главного меню введите следующую код:

Аналоговый джойстик вниз, аналог. джойстик вверх, крестовина вниз, крестовина вверх, нижняя **C**, верхняя **C**, **L**, **R**, **Z**, крестовина влево, правая **C**, аналог. джойстик вверх, **B**, крестовина вправо, левая **C** и **Start**. Если все сделано правильно, то вы услышите возглас «Yeah!»

Тайная трасса Quicksand Valley

Займите первое место на первых шести трассах.

Тайная трасса Ninja Land

Для начала вы должны получить золотые кубки на первых восьми трассах. После этого вы увидите концовку, и вам откроется еще одна трасса.

Тайная трасса Silver Mountain

Для начала пройдите первые 7 трасс и займите на них первое место. Вам откроется трасса **Quicksand Valley**, пройдя которую, вы получите **Silver Mountain**.

Секретный герой

Займите первое место на трассе **Ninja Land**, и вы получите в свое распоряжение дополнительного героя.

World Cup'98

Звуковые эффекты

Для того, чтобы самому управлять звуковыми эффектами, после забитого гола нажмите **A**, **B**, левую или правую **C**.

Yoshi's Story

Внезапная смерть

Вы можете в любой момент убить своего **Yoshi**, если во время игры одновременно нажмете кнопки **Z**, **L**, **A** и **B**.

Бесконечные продолжения

В тот момент, когда вы потеряете последнего **Yoshi**, просто нажимайте **reset**.

Quake 64

Секретное меню

Введите **QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ** в качестве пароля. Вам скажут, что пароль не верен.

Тем не менее, в меню опций появится новая строка: «Debug». Войдите в нее, и вы сможете поменять все настройки игры.

СИ

Swagman**Невидимость**

Во время игры нажмите на паузу и введите следующий код:

○, □, ✕, □, ○, □, ○, □, △, □,
○, △, ○, □, △, □.

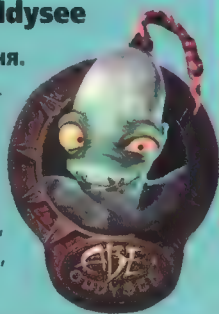
Theme Hospital**Пароли уровней.**

2. ХОКТТОКХ
3. ООТХХТОТ
4. КТОКХХТО
5. ОТКОХТОК
6. КТКОХКХО
7. КТТОХКТО
8. ХТКОТОКХ
9. ТХТХОТК
10. ОКХТКХОК
11. ТОКОТКОХ
12. ОКХХКОКТ

Abe's Oddysee**Выбор уровня.**

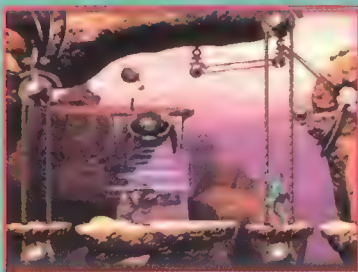
На главном меню нажмите **R1**, а затем нажмите:

↓, ⇨, ⇨, ⇨, □,
○, □, △, ○, □,
⇨, ⇨.

**Посмотреть все заставки.**

На главном меню нажмите **R1**, а затем нажмите:

↑, ⇨, ⇨, □, ○, △, □, ⇨,
⇨, ↑, ⇨.

**Critical Depth**

Все коды вводятся во время игры.

Заставить врагов покинуть подлодки:

L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ⇨, ↑.

Увеличение силы оружия.

R1, R2, R1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓.

Неуязвимость.

L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ⇨, ⇨.

Бесконечное оружие.

L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ⇨, ↓.

Секретные подлодки.**Mr Phatt.**

Пройдите игру на Medium.

Agent 326

Пройдите игру на **Hard**, используя **Mr Phatt**.

Abadon

Пройдите игру на **Hard**, используя **Agent 326**.

Overseer

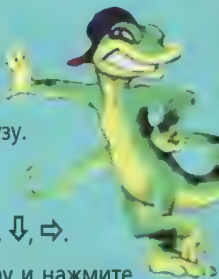
Пройдите игру всеми персонажами.

Gex 3D**Выбор уровня.**

Нажмите на паузу. Зажмите **L2** и нажмите:

⇨, ⇨, ⇨, ⇨, △, ↓, ⇨.

Вернитесь в игру и нажмите **select**.

**Бесконечные жизни.**

Нажмите на паузу. Зажмите **L2** и нажмите:



↑, ↑, ↓, ⇨, △, ↓.

Невидимость.

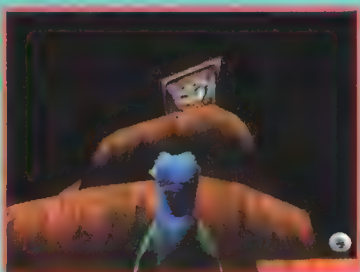
Нажмите на паузу. Зажмите **L2** и нажмите:

⇨, ⇨, △, ↓, ⇨, ⇨.

Говорящий Gex.

Нажмите на паузу. Зажмите **L2** и нажмите:

△, ⇨, ○, ↑, ↓.



Вернитесь в игру, и при каждом нажатии на **select Gex** будет что-либо говорить.

Таймер.

Нажмите на паузу. Зажмите **L2** и нажмите:

⇨, △, ⇨, ⇨, △, ✕.

Когда вы вернетесь в **Media Dimension**, нажав **Select**, вы сможете посмотреть на ваши рекорды.

Меню отладки.

Введите код выбора уровня, а затем любой другой код. Вернитесь в игру в **Media Dimension** и нажмите **Select**.

Наилучшая концовка.

Введите следующий код, затем вернитесь в **Channel Z**, чтобы убить босса и посмотреть концовку:

R1, R2, ✕, L2, □
✕, □, R2, R2, R2, ✕
L2, □, ✕, R2, □, L2
R2, ✕, L2, □, ✕, R2
□, L2, R2, ✕, □

Reboot.**Играть за Enzo.**

На экране главного меню нажмите:

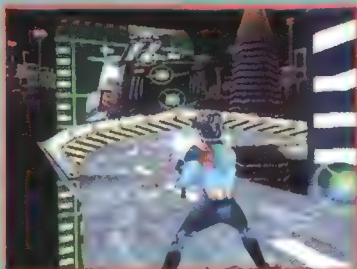
↑, ⇨, ↓, ⇨, ↓, L1, R1, ⇨, ↓, ⇨.

Теперь начните новую игру.

Восстановление энергии.

На экране главного меню нажмите:

⇨, L1, ↑, ⇨, ↓, L1, R1, ↑, ↓, ⇨.

**Дополнительная защита.**

На экране главного меню введите:

↓, R1, ⇨, ⇨, ↓, L2, R2, ⇨, ⇨, ↑.

К сожалению, последние два кода вместе не работают.

СИ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

Здравствуй, глубокоуважаемая редакция «СИ», пишет вам поклонник вашего журнала и компьютерных игр. Несомненно, журнал ваш самый лучший, но нельзя же все время игнорировать «МК4»! Я знаю, что у вас в редакции не любят файтинги, но ведь вы пишете про все новые игры, и я думаю, вы напечатаете вместо какой-нибудь бездарной стратегии (я вообще стратегии люблю, но хорошие) хоть пару слов о «МК4», пусть даже и не очень приятных, и не потому, что это «МК4», а потому, что это просто новая игра. И не надо расписывать ее несуществующие прелести, пишите как есть.

А теперь главные вопросы:

1. Стоит ли приобретать Voodoo2, если на компьютере установлен процессор не Pentium II?
2. Что за игра такая Carmageddon Splat Pack, и выйдет ли вторая часть Carmageddon'a?
3. Почему факс-модемы стоят как обычные, а иногда дешевле?

Саня П.

Многоуважаемые поклонники Mortal Kombat! До сих пор вы не могли видеть рецензию по МК4 на страницах «Страны Игр» по одной простой причине - игра как бы еще не совсем вышла. Как только она выйдет и как только наши авторы разберут ее по косточкам, сразу же появится полноценный обзор со всеми указанными достоинствами и недостатками. Также спешим опровергнуть несправедливые замечания о том, что в редакции не любят файтинги.

1. Вопрос предполагает уточнение многих нюансов. Процессор не Pentium II - это какой? Таких, в общем-то, много... Конечно, значительный прирост производительности будет замечен только с процессором Pentium II. С процессором Pentium 200MMX разница от замены акселераторов будет не столь значительная, а с Pentium 166 она исчисляется 3-4 fps разницы.

2. Carmageddon Splat Pack - это обычный add-on оригинального Carmageddon с дополнительными трассами, новыми машинами и пр. Единственное значительное отличие - это встроенная поддержка 3D-акселераторов. Полноценное продолжение выйдет в конце этого го-

да и будет называться Carmageddon 2: Sargocalypse(о нем вы могли прочитать в предыдущем номере журнала).

3. Модемы без факса сейчас уже не производятся, поскольку являются устаревшими. Именно по этой причине факс-модемы стоят столько же, а иногда и дешевле. Выбирать следует, ориентируясь прежде всего на свои цели и потребности. Одно дело, если вы намереваетесь играть по модему с приятелем-соседом в Warcraft II, и совсем другое дело, если вам нужен быстрый и качественный доступ в Internet. А в остальном все зависит от вкуса.

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ».

Я постоянный читатель и почитатель вашего журнала. Поэтому я хотел бы задать вам несколько вопросов. По возможности прошу напечатать его и ответы на вопросы в вашем журнале.

1. Почему в мартовском номере(22) в статье «Итоги ушедшего года» вы оценили Dungeon Keeper лишь 9-ю баллами? По моему мнению(но и мнению всех знакомых мне геймеров со стажем), эта оригинальнейшая игра заслуживает и 11-ти баллов, даже по вашим строгим меркам.

2. Почему в описании симуляторов вы часто мало пишете о сложности их управления? Ведь во многих из них надо быть просто асом в вождении настоящего самолета, чтобы разобраться в игре!

Заранее благодарю, с уважением, Маценко Владимир (13 лет), г. Кишинев.

1. Почему только 9 баллов? Если отвечать коротко, то потому, что графика плохая. Игра отличная, но графика плохая. 11 баллов ни DK, ни какой-либо еще игре с существующей системой оценок мы не поставим. Уважаемые геймеры, давайте все-таки будем подходить к играм с объективностью. У каждого из нас есть свои пристрастия, но это не значит, что и у остальных они должны быть такими же.

2. Сложность управления — это составляющая жанра симуляторов. Именно поэтому писать о ней в большинстве случаев не имеет никакого смысла. Конечно, если разработчики сделали какое-то совсем нечто уж совсем и окончательно запредельное, когда даже настоя-

щие летчики хватаются за головы, не в силах запомнить сложнейшие комбинации клавиш, это необходимо отметить, и всегда отмечается.

Привет, редакция!

Хотел бы посоветоваться с Вами вот по какому вопросу: недавно я купил компьютер Pentium 200 MMX и теперь не знаю, что лучше: продать PlayStation и купить 3Dfx или же продолжать играть на приставке(тут еще вот какая загвоздка: мой любимый жанр — файтинги, а на PC ни одной приличной 3D-драки мной обнаружено не было). Как вы посоветуете в этой ситуации?

И еще я хотел бы задать вам несколько вопросов:

1. Сколько примерно еще «продержится» PlayStation?
2. Когда приблизительно появится PlayStation 2, и что эта приставка будет собой представлять?
3. На «персоналке» в этом году должна появиться SimCity 3000. Будет ли она переведена на PS?

С уважением, Харитонов Павел, Москва.

Ответ прост: если вам нравятся файтинги больше, чем игры, поддерживающие 3Dfx, то лучше ничего не продавать, ибо на PC игр этого жанра немного, да и те, что есть, шедеврами назвать никак нельзя.

1. Сложно сказать. Естественно, что у каждой приставки есть какой-то вполне определенный цикл жизни, который, как правило, заканчивается смертью. Следуя этой аксиоме, можно было бы достаточно точно спрогнозировать, когда PlayStation прекратит свое существование, но... многие специалисты утверждают, что, говоря об этой приставке, мы, безусловно, имеем дело с неким исключением. Так что PlayStation предстоит еще долгая и счастливая жизнь.

2. Некоторое время назад появились первые слухи о разрабатываемой Sony PlayStation 2. Были известны некоторые предполагаемые технические характеристики, сроки выхода и многое другое. Однако, когда эти слухи дошли до ушей представителя Sony, то он очень правдоподобно удивился: «Какой-токой PlayStation 2?» Разумеется, слухи эти небезосновательны, но преждевременны. Можно точно сказать, что до тех пор, пока на рынке игровых платформ не произойдут какие-нибудь существенные изменения, о

PlayStation 2 мы ничего не узнаем, поэтому о сроках выхода говорить бессмысленно.

МНЕНИЕ

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ».

Пишет вам геймер с четырехлетним стажем и хочет описать свои впечатления и успехи в игре Myth: The Fallen Lords в художественной форме с описанием героев.

Переправа через Голь.

Солнце клонилось к закату... Войско стояло на холме у реки Голь и ожидало атаки сил Зла. Солдаты ожидали разведчика, посланного осмотреть позиции нечисти. Людей было немного — десятка два рыцарей, десяток мужиков, несколько гномов... и путник.

Гном Уни сердито оглядел своих товарищей по оружию. Ему не нравилось торчать черт знает где, под темным грозовым небом, когда через пять минут из-за реки может повалить сотнями нечисть. Командир сказал, что с этой позиции — ни ногой, пока мертвецы не отступят. Что это там за рекой такое? Это был воин, посланный на разведку. Он, не колеблясь, вошел в реку по шею и пересек ее. Его встретили. Воин бормотал что-то про огромные силы врага и про то, что надо бы отступить. Никто его не послушал. Понятно, ведь слово командира — закон! Но тут Уни наворочил уши: с того берега слышался явный топот. Воины переглядывались. Тогда вперед вышел Беван, капитан воинов, и сказал, что предстоит большой бой с нечистью. В ту же секунду с того берега послышались всплески и чавканье. Обернувшись, Уни увидел десятка три зомби-трапов, которые пересекали реку. Гномы заняли позиции по сторонам холма, лучники встали впереди, а воины сзади. Два передних трапа что-то бурчали себе под нос, вдруг один громко спросил: «А не многовато ли их? Вон сколько гномов!». Второй спросил потише: «А что тебе эти коротышки-то?» Гномы побавровели. «Эти коротышки» разом запустили руки в ранцы, и на нападавших обрушился целый дождь из бутылок с зажигательной смесью. Две группы зомби полепли за просто так. Подножные холма окрасились кровью. На нос Уни что-то капнуло. Дождь. Очень плохо. Бомбы будут гаснуть, не взорвавшись. А подкрепление силам Тьмы уже шло. Группа зомби шла с юга, две группы взрывных зомби с северо-запада и юго-запада, а три громовержца со свитой из Лишенных Души шли с запада. Холм

CARDINAL SYNTH



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT



PAL

брали в кольцо. Воины разделились на две группы и встали по две стороны холма, а все гномы стали закидывать взвод тралов гранатами. На плечах лучников теперь лежала огромная ответственность: уложить камикадзе, Лишенных Души и громовержцев. Надо сказать, справились они удачно! Потери составляли два гнома и лучника, но на южной стороне холма кипела рукопашная. Тем временем через реку снова двинули две большие группы тралов. Южную группу взяли на себя гномы, северную — воины. Южную группу разбили довольно быстро, а на севере кипел бой — там нечисть переваливала по численности раза в три. Уни отступал спиной вперед, как вдруг в плечо ударил топор зомби. Из глубокой раны текла кровь. Гном упал на спину и приготовился к смерти. Зомби навис над ним и... из его груди показался кончик меча. Секунда, и зомби упал. Над поверженным врагом стоял капитан Беван. Так свершился разгром нечисти у реки Гольф.

The End.

Бортневич Дима (Demon Fire Sword), Санкт-Петербург.

Пара слов в защиту животных

«Мы ничего не раздаем с такой щедростью, как советы.»

(Франсуа Де Ларошфуко)

Довольно печально наблюдать, когда люди, не до конца разобравшиеся в каком-либо вопросе, публично пытаются поделиться своим мнением о нем. Еще хуже, когда это мнение преподносится с такой самоуверенностью, что неискушенные слушатели даже не сомневаются в компетентности собеседника.

Вот на такие невеселые размышления навела меня статья о StarCraft некоего Академика в майском номере СИ. Удивляет одно, как можно высказывать настолько категоричные суждения, ознакомившись с предметом обсуждения лишь поверхностно. Почему я так думаю? Ниже попробую объяснить.

Первое: странное утверждение автора статьи касается баланса между различными расами. «...никакого баланса между ними нет, это становится ясно чуть ли не сразу...» — очевидно, автору статьи это стало ясно еще до начала боевых действий.

«Люди сильнее всех, за зергов играть, в принципе, невозможно» — смею Вас заверить, уважаемый Академик, возможно, и не только в принципе. Это не голословное ут-

верждение, я провел не один десяток партий, играя за зергов и, как ни странно это для товарища Академика, проигрывал далеко не всегда. В конце концов, утверждения, подобные процитированному мной выше, пахают расизмом :), такие милые зверюшки...

Многие говорят о том, что в StarCraft нет никакого баланса между расами, но, что самое забавное, мнения о сильнейшей расе у них отличаются. У одних богами являются люди, у вторых — протосы, у третьих..., третьи просто знают истину :)

Теперь немного о неточностях.

Починка. Несмотря на то, что утверждается в статье, ремонтировать свою технику могут только терраны. У зергов — юниты и здания регенерируют сами. Правда, со временем. С большим временем :(. У протосов чинить вообще ничего нельзя, восстанавливается только силовое поле.

Ресурсы. Вспенновые гейзеры. Да, действительно, когда источник исчерпан, юниты продолжают добывать газ «в меньших количествах», как выразился автор. Только он забыл упомянуть о размере этих меньших количеств. Пока они наберутся на одного более-менее приличного юнита, его строительство может уже не потребоваться за отсутствием всего остального. В этом смысле опять плюс зергам. Каждые 12 кузнечиков, не требующие газа и рождающиеся по 6 за раз, это, на практике, как минимум минус одно здание противника. Хуже, когда исчерпываются кристаллы. Но тут уже никому не позавидует.

Управление. «...попасть мышкой в ползающую личинку совсем не просто» — извините, а не проще ли будет попасть мышкой по базе и щелкнуть по иконке личинки? Кстати, неплохо было бы еще заглянуть в хелп и почитать об использовании таких клавиш как Shift и Ctrl. Можно узнать много интересного!

Ландшафт. «...возвышенности, которые практически никакой роли не играют...» — очень смелое утверждение. Возвышенности дают довольно приличное преимущество при обороне. Попробуйте поставить туда танки в siege mode. Вынести их оттуда наземными юнитами практически невозможно.

AI. «Кстати, об AI: Абсолютный ноль». Ну, не все так плохо. Например, собственные юниты. Иногда они ведут себя очень даже разумно. Чтобы не быть голословным, приведу следующий частный случай. Посылаю я гидролизков атаковать протосовское здание, и тут — рояль в кустах, в тумане за зданием пряталась пушка. Что делают юниты? Мои замечательные зверюшки после первого в них попадания быстренько разворачиваются, убирают помеху и после этого возвращаются к исходной цели. Здесь, правда, тоже есть свои минусы, но на что тогда будет нужен игрок, спрашивается? :)

«Стоит только на горизонте показаться какому-нибудь червяку, как вся огромная армия не выдерживает такого нахальства...» — а вот для этого существует кнопка «держат позицию».

Что касается AI противника, то компьютер иной раз выдает такие фокусы...

Помнится, понастроил я на острове спор для защиты с воздуха, так это протосовское десантное чудо быстренько подлетело, высадило своих мерцающих солдат и удалилось на безопасное расстояние. Те ударили электричеством, но прежде чем я успел нанести ответный удар, судно вернулось и эвакуировало их.

Вся эта операция заняла секунд 10. Мне осталось только открыть рот. Стратегия компьютера тоже не проста. Если в одной партии компьютер делает упор на воздушные силы, то в другой, может оказаться, все его силы будут брошены на усиление наземных юнитов. Трудно сказать, от каких факторов это зависит, но порой застает врасплох.

Вот в принципе и все, что я хотел сказать. Остается добавить, что все вышесказанное является моим личным мнением и отнюдь не претендует на истину в последней инстанции. Просто хочется получать объективную информацию об играх, а не досужие домыслы. И еще... не обижайте животных, братьев наших меньших, им надо так мало... всего лишь вселенную :)

Фестер.
fester@spb.rtsnet.ru

ПЕРЕПИСКА

Уважаемая редакция!

Пожалуйста поместите это в ваш следующий номер журнала:

Я давно мечтаю завести друзей по переписке. Меня зовут Женя, мне 11 лет, обожаю квесты. Я буду рад поделиться секретами, которые знаю.

Мой e-mail: bogomaz@nsys.by

СИ

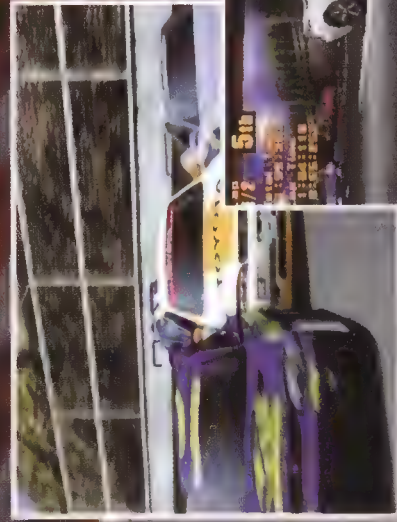
КОНКУРС НА ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Многие из Вас наверняка уже не раз замечали за собой, что читая одну из статей на страницах нашего журнала по играм, которую вы очень хорошо знаете, вы начинаете непроизвольно перескакивать с строки на строку, говоря про себя: «здесь можно было бы написать, так бы и можно было...», или «здесь было бы хорошо...» и т.д. И вот сейчас вы можете сделать шаг и превратить в себе клавиатуру и создать журналистский шедевр! Организаторы конкурса на лучшее описание игры, журнал «Страна Игр» дает Вам возможность стать сами не журналистами, но уж по крайней мере журналистами, статья которой будет размещена в одном из номеров журнала! Победитель получит: вы будете известны во всем, вы это оцените и получите публикации в журнале. Описание может быть любым, дайте свободу своей творческой фантазии! Вам не нужны комментарии, победители будут награждены ценными призами. Традиционное условие не оставит ни одно из статей без внимания и постарается прокомментировать каждую из них. Игра, которую вы хотите описать, может быть на любой платформе, но обязательно чтобы она была новой. Короче говоря, пишите! Мы ждем!

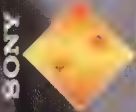
GRAN TURISMO

РЕВОЛЮЦИОННОЕ КАЧЕСТВО!

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК
\$25
ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



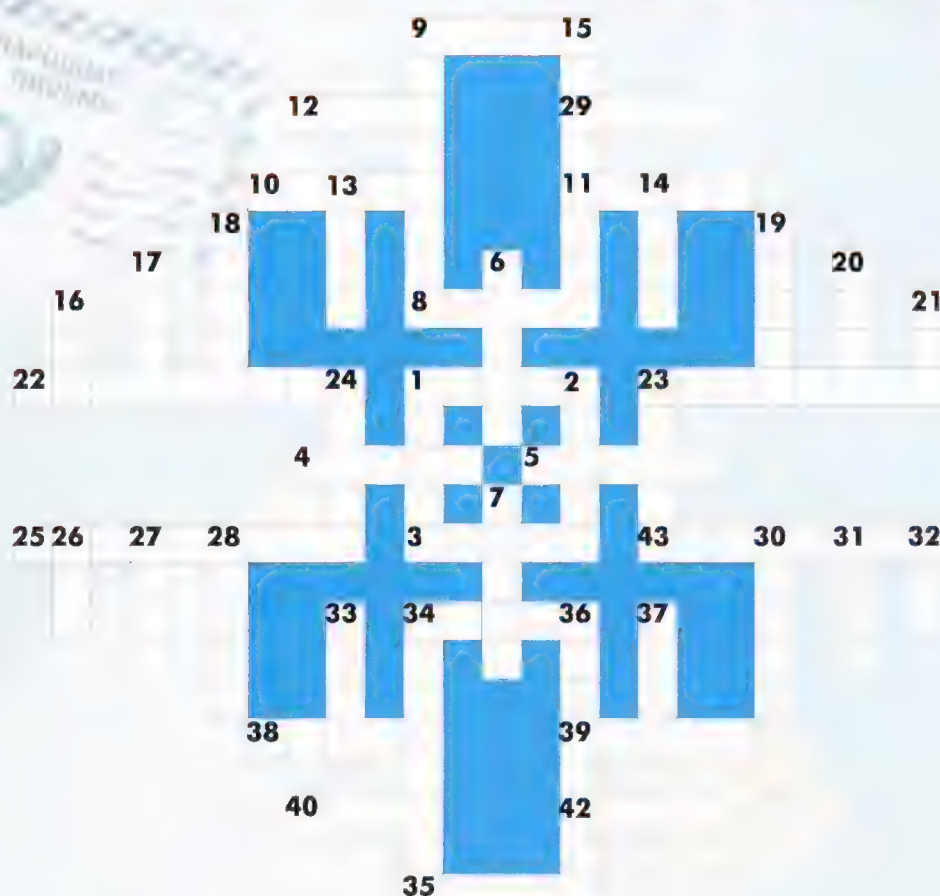
SONY



PlayStation

PAL

КРОССВОРД



По горизонтали:

1. Лучший в мире 3D-Action. 3. «Clock ...» — это приключенческая игра на PS. 4. Самый известный производитель процессоров. 5. Фирма — издатель игры Lunacy. 8. Gex: Enter the ... 9. Desert Strike, Jungle Strike, ... Strike, Soviet Strike, Nuclear Strike. 11. Известная фирма, производящая принтеры. 12. Twisted Metl: World... 22. Издатель игры G-Police. 23. Издатель Chessmaster 5500 Deluxe. 25. Известная компания, производившая приставки 3DO. 29. Издатель Острова Сокровищ. 39. 3D-Action с кучей динозавров и громадными уровнями, лучший 3D-Action на Nintendo 64. 35. Все злодеи хотят его завоевать и править им. 38. «Лицо» Nintendo, его профессия сантехник. 39. ...-Runner — отличная RPG. 40. Автосимулятор от Bethesda с отстойной графикой. 42. В сражениях: ее нужно накопить, чтобы пойти в атаку. 43. Американская «космическая» компания.

По вертикали:

1. Жанр игры. 2. Самая главная клавиша на клавиатуре. 6. Издатель файтинга Fighter's Destiny (Nintendo 64). 7. Broken ... : Shadow of the Templars — не самый отстойный квест на PC. 9. Довольно известная стратегия от 3DO с элементами action. 13. ... Rash можно назвать Carmageddon'ом на мотоциклах. 14. Производитель PlayStation. 15. Раньше Supe, теперь 64. 16. Международный сигнал о помощи. 17. ...&Play. 18. Издатель многих игр на приставках. 19. Издатель этого серого и «пасмурного» 3D-action'a — GT Interactive. 20. Mario 64 ан PS. 21. В большинстве автосимуляторов их нужно проехать определенное количество, чтобы пройти трассу (ед. число). 23. Ваша «рука» в компьютере с противным названием. 24. Символ Sony, как Марио для Nintendo. 26. Кнопка рядом с пробелом. 27. Известная фирма, производящая компьютеры. 28. Master of ... II: Battle of Antares — отличная стратегия. 30. Четвертый уровень в Tomb Raider II называется — «... House». 31. «...-time strategy.» Издатель Carmageddon. 33. «... Trek. 34. В названии этой игры и в самой игре его нужно помнить. 36. Самое распространенное устройство ввода. 37. Производитель Saturn'a.

Ответы на кроссворд, опубликованный в номере 25.

По горизонтали:

1. Всеслав. 3. Потолок. 5. Брелок. 7. Дюрал. 8. Медиум. 10. Мэрия. 11. Сиера. 13. Природные ресурсы в Dune. 15. Аурик. 20. Армор. 21. Флингер. 22. Тотал. 25. Стар. 26. Агент. 28. Блок. 29. Мобил. 30. Ангел. 31. Собака. 32. Остров. 33. Марио. 36. Взрыв. 38. Билл. 39. Ножик. 40. Нога. 41. Рвань. 42. Блокада. 45. Конюх. 49. Крафт. 51. Монти. 53. Склад. 54. Тонна. 55. Директ. 56. Отказ. 57. Восток. 58. Контроль. 59. Твинсен.

По вертикали:

1. Время. 2. Выюга. 3. Прайс. 4. Книга. 5. Борода. 6. Крики. 8. Майка. 9. Моргла. 10. Минимум. 12. Риал. 14. Поле. 16. Колокол. 17. Синдел. 18. Смысл. 19. Атака. 23. Прибыль. 24. Оборона. 26. Аркан. 27. Тесак. 33. Механик. 34. Обвал. 35. Джокер. 36. Ванна. 37. Вентура. 41. Ричард. 43. Лифт. 44. Дарк. 46. Хищник. 50. Турок. 52. Интел. 53. Старт. 54. Титан.



КЛУБНЫЕ КАРТЫ

ПРО
ОБЯЖЕНИЕ

ЗОЛОТЫЕ СЕРЕБРЯНЫЕ КЛАССИК МЕМБЕР

БЕСПЛАТНЫЙ ВХОД В САМЫЕ МОДНЫЕ КЛУБЫ • СКИДКИ В БАРАХ ДО 50% • СКИДКИ В ТУРИСТИЧЕСКИХ КОМПАНИЯХ ДО 15%
СКИДКИ В СПОРТИВНЫХ ЗАЛАХ И В СТИЛЬНЫХ МАГАЗИНАХ ДО 40% • БЕСПЛАТНЫЙ ВХОД В КИНОТЕАТРЫ С DOLBY SURROUND

АЛЕКС-БАР • БЕДНЫЕ ЛЮДИ • БУЛГАКОВ • ГВОЗДИ • ГРЕЗЫ • ЖЕЛТАЯ СУБМАРИНА • ЗОЛОТОЙ ДРАКОН • КАБАНА • КВАЗАР-ОРБИТА • КОРОНА-КЛУБ • ЛУЧ • МАКС-КЛУБ
МАННАТТАН EXPRESS • МАСТЕР • МДМ • ПЛАЗМА • ПРОСПЕКТ • РВС • РОБОТЕК • СПОРТ-БАР • ТИТАНИК • ФЕЛЛИНИ • НЕЛР • ШАНС • АКСЕЛЬ • ВЕНЕТО • ВОЛЬНЫЙ СТИЛЬ • GLOBAL PAGE
ЗВЕЗДНЫЙ • ZOOM • КАМЕЛОТ • МИДАКС ИМПЕКС КОМПАНИ • NEW MUSIC • ОКТЯБРЬ • ПИККОМП • ПОЛИДЕНТ • ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ • ЭКОЛОГИЯ ЧЕЛОВЕКА • МОСКОВСКОЕ ТАКСИ



СТАНУЮ

STOLICHNAYA
Cristall

ТОЛЬКО ДЛЯ СВОИХ



НОВИНКА!
В ЭФИРЕ С 1 ИЮНЯ

СТАНЦИЯ

ЖИЗНЬ В НОВОМ РИТМЕ



служба региональных связей: 267.06.57

телефон рекламного агентства "Станция": 261.05.05 телефон эфирной студии: 261.04.19 **СТАНЦИЯ**

РЕЙВ **INSTANЦИЯ** • ПАРК ГОРЬКОГО • 27 ИЮНЯ

ЦЕНА БИЛЕТА В ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ПРОДАЖЕ **25 РУБЛЕЙ**. КАЖДОМУ КУПИВШЕМУ БИЛЕТ ЯПОНСКАЯ РУЧКА **ZEBRA**

PC

Рейтинг	Платформа	Имя	Издатель	Платформа	Рейтинг
1	PC	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	PC	1
2	PC	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	PC	2
3	PC	Star Wars: The Force Unleashed III	LucasArts	PC	3
4	PC	Star Wars: The Force Unleashed IV	LucasArts	PC	4
5	PC	Star Wars: The Force Unleashed V	LucasArts	PC	5
6	PC	Star Wars: The Force Unleashed VI	LucasArts	PC	6
7	PC	Star Wars: The Force Unleashed VII	LucasArts	PC	7
8	PC	Star Wars: The Force Unleashed VIII	LucasArts	PC	8
9	PC	Star Wars: The Force Unleashed IX	LucasArts	PC	9
10	PC	Star Wars: The Force Unleashed X	LucasArts	PC	10
11	PC	Star Wars: The Force Unleashed XI	LucasArts	PC	11
12	PC	Star Wars: The Force Unleashed XII	LucasArts	PC	12
13	PC	Star Wars: The Force Unleashed XIII	LucasArts	PC	13
14	PC	Star Wars: The Force Unleashed XIV	LucasArts	PC	14
15	PC	Star Wars: The Force Unleashed XV	LucasArts	PC	15
16	PC	Star Wars: The Force Unleashed XVI	LucasArts	PC	16
17	PC	Star Wars: The Force Unleashed XVII	LucasArts	PC	17
18	PC	Star Wars: The Force Unleashed XVIII	LucasArts	PC	18
19	PC	Star Wars: The Force Unleashed XIX	LucasArts	PC	19
20	PC	Star Wars: The Force Unleashed XX	LucasArts	PC	20
21	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXI	LucasArts	PC	21
22	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXII	LucasArts	PC	22
23	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXIII	LucasArts	PC	23
24	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXIV	LucasArts	PC	24
25	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXV	LucasArts	PC	25
26	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXVI	LucasArts	PC	26
27	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXVII	LucasArts	PC	27
28	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXVIII	LucasArts	PC	28
29	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXIX	LucasArts	PC	29
30	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXX	LucasArts	PC	30
31	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXXI	LucasArts	PC	31
32	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXXII	LucasArts	PC	32
33	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXXIII	LucasArts	PC	33
34	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXXIV	LucasArts	PC	34
35	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXXV	LucasArts	PC	35
36	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXXVI	LucasArts	PC	36
37	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXXVII	LucasArts	PC	37
38	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXXVIII	LucasArts	PC	38
39	PC	Star Wars: The Force Unleashed XXXIX	LucasArts	PC	39
40	PC	Star Wars: The Force Unleashed XL	LucasArts	PC	40
41	PC	Star Wars: The Force Unleashed XLI	LucasArts	PC	41
42	PC	Star Wars: The Force Unleashed XLII	LucasArts	PC	42
43	PC	Star Wars: The Force Unleashed XLIII	LucasArts	PC	43
44	PC	Star Wars: The Force Unleashed XLIV	LucasArts	PC	44
45	PC	Star Wars: The Force Unleashed XLV	LucasArts	PC	45
46	PC	Star Wars: The Force Unleashed XLVI	LucasArts	PC	46
47	PC	Star Wars: The Force Unleashed XLVII	LucasArts	PC	47
48	PC	Star Wars: The Force Unleashed XLVIII	LucasArts	PC	48
49	PC	Star Wars: The Force Unleashed XLIX	LucasArts	PC	49
50	PC	Star Wars: The Force Unleashed L	LucasArts	PC	50
51	PC	Star Wars: The Force Unleashed LI	LucasArts	PC	51
52	PC	Star Wars: The Force Unleashed LII	LucasArts	PC	52
53	PC	Star Wars: The Force Unleashed LIII	LucasArts	PC	53
54	PC	Star Wars: The Force Unleashed LIV	LucasArts	PC	54
55	PC	Star Wars: The Force Unleashed LV	LucasArts	PC	55
56	PC	Star Wars: The Force Unleashed LVI	LucasArts	PC	56
57	PC	Star Wars: The Force Unleashed LVII	LucasArts	PC	57
58	PC	Star Wars: The Force Unleashed LVIII	LucasArts	PC	58
59	PC	Star Wars: The Force Unleashed LIX	LucasArts	PC	59
60	PC	Star Wars: The Force Unleashed LX	LucasArts	PC	60
61	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXI	LucasArts	PC	61
62	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXII	LucasArts	PC	62
63	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXIII	LucasArts	PC	63
64	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXIV	LucasArts	PC	64
65	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXV	LucasArts	PC	65
66	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXVI	LucasArts	PC	66
67	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXVII	LucasArts	PC	67
68	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXVIII	LucasArts	PC	68
69	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXIX	LucasArts	PC	69
70	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXX	LucasArts	PC	70
71	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXI	LucasArts	PC	71
72	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXII	LucasArts	PC	72
73	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXIII	LucasArts	PC	73
74	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXIV	LucasArts	PC	74
75	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXV	LucasArts	PC	75
76	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXVI	LucasArts	PC	76
77	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXVII	LucasArts	PC	77
78	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXVIII	LucasArts	PC	78
79	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXIX	LucasArts	PC	79
80	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXX	LucasArts	PC	80
81	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXI	LucasArts	PC	81
82	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXII	LucasArts	PC	82
83	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXIII	LucasArts	PC	83
84	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXIV	LucasArts	PC	84
85	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXV	LucasArts	PC	85
86	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXVI	LucasArts	PC	86
87	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXVII	LucasArts	PC	87
88	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXVIII	LucasArts	PC	88
89	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXIX	LucasArts	PC	89
90	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXX	LucasArts	PC	90
91	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXI	LucasArts	PC	91
92	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXII	LucasArts	PC	92
93	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXIII	LucasArts	PC	93
94	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXIV	LucasArts	PC	94
95	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXV	LucasArts	PC	95
96	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXVI	LucasArts	PC	96
97	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXVII	LucasArts	PC	97
98	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXVIII	LucasArts	PC	98
99	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXIX	LucasArts	PC	99
100	PC	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXX	LucasArts	PC	100

Video

Рейтинг	Платформа	Имя	Издатель	Платформа	Рейтинг
1	Video	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Video	1
2	Video	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	Video	2
3	Video	Star Wars: The Force Unleashed III	LucasArts	Video	3
4	Video	Star Wars: The Force Unleashed IV	LucasArts	Video	4
5	Video	Star Wars: The Force Unleashed V	LucasArts	Video	5
6	Video	Star Wars: The Force Unleashed VI	LucasArts	Video	6
7	Video	Star Wars: The Force Unleashed VII	LucasArts	Video	7
8	Video	Star Wars: The Force Unleashed VIII	LucasArts	Video	8
9	Video	Star Wars: The Force Unleashed IX	LucasArts	Video	9
10	Video	Star Wars: The Force Unleashed X	LucasArts	Video	10
11	Video	Star Wars: The Force Unleashed XI	LucasArts	Video	11
12	Video	Star Wars: The Force Unleashed XII	LucasArts	Video	12
13	Video	Star Wars: The Force Unleashed XIII	LucasArts	Video	13
14	Video	Star Wars: The Force Unleashed XIV	LucasArts	Video	14
15	Video	Star Wars: The Force Unleashed XV	LucasArts	Video	15
16	Video	Star Wars: The Force Unleashed XVI	LucasArts	Video	16
17	Video	Star Wars: The Force Unleashed XVII	LucasArts	Video	17
18	Video	Star Wars: The Force Unleashed XVIII	LucasArts	Video	18
19	Video	Star Wars: The Force Unleashed XIX	LucasArts	Video	19
20	Video	Star Wars: The Force Unleashed XX	LucasArts	Video	20
21	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXI	LucasArts	Video	21
22	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXII	LucasArts	Video	22
23	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXIII	LucasArts	Video	23
24	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXIV	LucasArts	Video	24
25	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXV	LucasArts	Video	25
26	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXVI	LucasArts	Video	26
27	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXVII	LucasArts	Video	27
28	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXVIII	LucasArts	Video	28
29	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXIX	LucasArts	Video	29
30	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXX	LucasArts	Video	30
31	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXXI	LucasArts	Video	31
32	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXXII	LucasArts	Video	32
33	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXXIII	LucasArts	Video	33
34	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXXIV	LucasArts	Video	34
35	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXXV	LucasArts	Video	35
36	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXXVI	LucasArts	Video	36
37	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXXVII	LucasArts	Video	37
38	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXXVIII	LucasArts	Video	38
39	Video	Star Wars: The Force Unleashed XXXIX	LucasArts	Video	39
40	Video	Star Wars: The Force Unleashed XL	LucasArts	Video	40
41	Video	Star Wars: The Force Unleashed XLI	LucasArts	Video	41
42	Video	Star Wars: The Force Unleashed XLII	LucasArts	Video	42
43	Video	Star Wars: The Force Unleashed XLIII	LucasArts	Video	43
44	Video	Star Wars: The Force Unleashed XLIV	LucasArts	Video	44
45	Video	Star Wars: The Force Unleashed XLV	LucasArts	Video	45
46	Video	Star Wars: The Force Unleashed XLVI	LucasArts	Video	46
47	Video	Star Wars: The Force Unleashed XLVII	LucasArts	Video	47
48	Video	Star Wars: The Force Unleashed XLVIII	LucasArts	Video	48
49	Video	Star Wars: The Force Unleashed XLIX	LucasArts	Video	49
50	Video	Star Wars: The Force Unleashed L	LucasArts	Video	50
51	Video	Star Wars: The Force Unleashed LI	LucasArts	Video	51
52	Video	Star Wars: The Force Unleashed LII	LucasArts	Video	52
53	Video	Star Wars: The Force Unleashed LIII	LucasArts	Video	53
54	Video	Star Wars: The Force Unleashed LIV	LucasArts	Video	54
55	Video	Star Wars: The Force Unleashed LV	LucasArts	Video	55
56	Video	Star Wars: The Force Unleashed LVI	LucasArts	Video	56
57	Video	Star Wars: The Force Unleashed LVII	LucasArts	Video	57
58	Video	Star Wars: The Force Unleashed LVIII	LucasArts	Video	58
59	Video	Star Wars: The Force Unleashed LIX	LucasArts	Video	59
60	Video	Star Wars: The Force Unleashed LX	LucasArts	Video	60
61	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXI	LucasArts	Video	61
62	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXII	LucasArts	Video	62
63	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXIII	LucasArts	Video	63
64	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXIV	LucasArts	Video	64
65	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXV	LucasArts	Video	65
66	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXVI	LucasArts	Video	66
67	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXVII	LucasArts	Video	67
68	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXVIII	LucasArts	Video	68
69	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXIX	LucasArts	Video	69
70	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXX	LucasArts	Video	70
71	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXI	LucasArts	Video	71
72	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXII	LucasArts	Video	72
73	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXIII	LucasArts	Video	73
74	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXIV	LucasArts	Video	74
75	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXV	LucasArts	Video	75
76	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXVI	LucasArts	Video	76
77	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXVII	LucasArts	Video	77
78	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXVIII	LucasArts	Video	78
79	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXIX	LucasArts	Video	79
80	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXX	LucasArts	Video	80
81	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXI	LucasArts	Video	81
82	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXII	LucasArts	Video	82
83	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXIII	LucasArts	Video	83
84	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXIV	LucasArts	Video	84
85	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXV	LucasArts	Video	85
86	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXVI	LucasArts	Video	86
87	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXVII	LucasArts	Video	87
88	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXVIII	LucasArts	Video	88
89	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXIX	LucasArts	Video	89
90	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXX	LucasArts	Video	90
91	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXI	LucasArts	Video	91
92	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXII	LucasArts	Video	92
93	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXIII	LucasArts	Video	93
94	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXIV	LucasArts	Video	94
95	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXV	LucasArts	Video	95
96	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXVI	LucasArts	Video	96
97	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXVII	LucasArts	Video	97
98	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXVIII	LucasArts	Video	98
99	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXIX	LucasArts	Video	99
100	Video	Star Wars: The Force Unleashed LXXXXX	LucasArts	Video	100

Хит-парад игр на PC

Место	Id	Название	Дата появления	Средний балл	Сумма баллов
1	14	ZAR	4/1/98	8.58	1518.90
2	7	StarCraft	4/1/98	8.41	1294.66
3	44	GAG	4/1/98	9.70	649.60
4	12	FastCut	4/1/98	9.93	634.60
5	1	Mechanor 2: The Titanium Trilogy	4/10/98	9.55	611.00
6	71	Alien 105	4/1/98	8.84	576.60
7	16	Diablo Diablo Addon's	4/1/98	8.76	446.60
8	3	Quake 1	4/1/98	8.93	417.80
9	20	Total Annihilation	4/1/98	8.93	411.00
10	55	Ultimate Online	4/1/98	9.54	397.00
11	63	MADSPACE	4/1/98	9.93	377.40
12	22	Age of Empires	4/1/98	8.29	368.60
13	2	FIFA98 Road to world cup	4/10/98	8.49	271.80
14	69	Heroes of might and magic 2	4/1/98	8.35	258.60
15	27	Warhammer: Dark Omen	4/1/98	9.32	251.60
16	135	The Need for Speed	5/14/98	9.44	226.60
17	5	Wing commander: Prophecy	4/10/98	9.47	189.40
18	38	Dungeons: keeper	4/12/98	8.50	187.00
19	51	Improm: Galactic	4/13/98	9.44	179.40
20	23	Master of Orion 2	4/1/98	8.88	159.60
21	56	DanceDanceDance	4/15/98	8.58	154.40
22	10	Grand Theft Auto	4/1/98	9.02	144.60
23	59	Carmageddon	4/16/98	8.95	143.20
24	76	Turn: Roadster 2	4/11/98	9.12	137.40
25	11	Half-Life	4/10/98	8.83	132.40
26	37	Star Trek: Voyager	4/13/98	8.24	128.60
27	75	Duke3D	4/19/98	9.31	130.40
28	47	Warcraft: The Lord of the Rings	4/13/98	7.69	115.40
29	68	WARCRAFT 2	4/18/98	8.71	113.20
30	53	Transport Tactics de Luxe	4/14/98	8.60	111.80
31	46	Parkin: Xporena	4/13/98	9.29	102.20
32	50	Civilization 3	4/13/98	8.87	27.60
33	34	Tomb Raider	4/12/98	9.46	94.80
34	108	C&C 2: Tiberium Sun	5/1/98	8.78	88.00
35	61	Worms 2	4/16/98	8.68	88.00
36	18	Earthzone	4/1/98	9.35	94.20
37	4	Broken sword 2	4/10/98	7.98	79.80
38	134	Star Control 2	5/14/98	8.62	77.60
39	58	Myth: The Fallen Lords	4/12/98	9.18	73.40
40	90	The need for speed 2 SE	4/24/98	8.07	72.60
41	59	Spec Ops	4/19/98	9.05	72.40
42	24	Incubation	4/1/98	8.40	87.20
43	150	BLADE RUNNER	5/25/98	9.83	59.60
44	110	Theme Hospital	5/2/98	8.23	57.60
45	42	The curse of monkey island	4/12/98	9.37	56.20
46	69	The Need for speed 3	4/24/98	9.27	55.80
47	31	Freemove	4/12/98	8.89	52.80
48	35	Blood	4/12/98	7.31	51.20
49	106	POWERBOAT Racing	4/29/98	8.47	50.80
50	45	Ufo's	4/12/98	8.33	50.00
51	74	Jedi Knight: Dark forces 2	4/19/98	8.33	50.00
52	72	The Lords of Magic	4/13/98	8.07	48.80
53	109	Carmageddon Splet Pack	5/1/98	9.20	48.00
54	73	Quake 2	4/13/98	8.12	40.60
55	168	CARMAGEDDON 2: carcalocalypse now	6/2/98	9.05	39.80
56	119	Forsaken	5/8/98	8.80	35.20
57	89	X-Com: Apocalypse	4/24/98	8.70	34.80
58	137	Magic: the Gathering	5/15/98	9.87	29.60
59	111	Desper: Dungeons	5/2/98	9.53	28.60
60	149	Don Capone	5/25/98	9.27	27.80
61	127	F1: Racing Simulation	5/9/98	8.80	26.40
62	152	Daggerfall	5/27/98	8.40	25.20
63	62	Die by the sword	4/17/98	8.27	24.80
64	26	Final Doom	4/1/98	8.10	24.60
65	121	Microsoft Flight Simulator 98	5/8/98	8.07	24.20
66	49	Portmorteore	4/13/98	7.60	22.80
67	21	M.A.X	4/11/98	7.07	21.80
68	80	Men in Black	4/21/98	10.00	20.00
69	123	Tales of Annihilation	5/8/98	10.00	20.00
70	148	Wolfenstein 3D	5/24/98	9.80	19.60
71	97	Broken: Sword 2	4/25/98	9.50	19.00
72	151	Unreal	5/24/98	9.50	19.00
73	25	Pax Imperia: Eminent Domain	4/11/98	6.20	18.60
74	79	Beasts and Bumpkins	4/1/98	9.20	18.40
75	118	Might & Magic: VI	5/6/98	9.20	18.40
76	126	Tommygun: Jesus 2	5/1/98	9.10	18.20
77	66	Fairy Tale Adventure: The Trials of the Dead	4/23/98	9.03	18.00
78	141	Grand Theft Auto	5/17/98	9.00	18.00
79	49	Championship Manager 2	4/13/98	8.90	17.80
80	160	Front-End	5/3/98	8.20	16.40
81	94	Kings quest 7	4/25/98	8.00	16.00
82	87	NBA live 98	4/23/98	6.80	13.60
83	52	Frigate: Allegiance	4/14/98	5.10	10.20
84	13	Ultimate Soccer Manager 98	4/11/98	10.00	10.00
85	115	X-COM: INTERCEPTOR	5/2/98	10.00	10.00
86	153	Alien: Warzone 3	5/9/98	10.00	10.00
87	159	Harstale 78	5/30/98	10.00	10.00
88	147	Larry 7	5/24/98	9.80	9.80
89	114	Creatures	5/2/98	9.40	9.40
90	125	Avet	5/1/98	9.40	9.40
91	170	Remember Tomorrow	6/2/98	9.40	9.40
92	69	Tales of the Fr: sioners	4/19/98	9.20	9.20
93	154	FIFA 98	5/28/98	9.20	9.20
94	161	Ultima 9	5/30/98	9.20	9.20
95	43	Close Combat 2: A bridge too far	4/12/98	9.00	9.00
96	145	F22 Raptor	5/23/98	9.00	9.00
97	101	Conqueror 1008 A.D.	4/27/98	8.60	8.60
98	112	Screecher 3	5/2/98	8.60	8.60
99	117	Tapestry	5/2/98	8.60	8.60
100	167	Mol: Mohobed	6/2/98	8.60	8.60

Внимание!

Размещение рекламы в журнале «Страна Игр».

1 полоса — \$1000

1/2 полосы — \$600

1/4 полосы — \$400

1/8 полосы — \$300

Объявление (50мм x 25мм) — \$200

При размещении 6 рекламных

площадей скидка **10%**

Для рекламных агентств
скидка **10 %**.

Рекламная служба:

тел.: 797-1489, 124-0402

факс: 125-0211

Игорь Пискунов

Основные распространители журнала «Страна Игр»

Москва

1. «Бука» — (095) 111-5156

2. «Глобус» — (095) 240-7405

3. «GameLand» — (095) 124-0402

4. «Логос-М» — (095) 200-2122

Страстной б-р д. 3

ул. Баррикадная д. 2

ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2

ул. Волхонка д. 6, стр.1

ул. Краснопрудненская д.7/9

ул. 2-я Звенигородская д.13

ул. Верхняя Сыромятническая д.2

5. «Маарт» — (095) 128-9904



Розничное распространение
в Московском Метрополитене
Агентство «Метропресс»
(095) 270-0703

7. «Ода» (региональный
распространитель) — (095) 200-2328

8. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661

9. Вячеслав Попов — (095) 792-7022

10. АРТИСС — (095) 158-9754

11. «Титул» — (095) 229-6641

Санкт-Петербург

1. «Дом Книги» — (812) 219-4923

2. «МетроПресс» — (812) 294-1109

3. «СИИР» (союз издателей
и распространителей) — (812) 316-2588

4. «НЛО» — (812) 277-2289

5. Пушкинская, 14 — (812) 164-9435

6. Андрей Маслов — (812) 525-2163

Сибирь и Дальний Восток

«Триот+» (Москва)

(095) 170-6890 (авиадоставка)

Латвия

«636» Рига — 7 212 848

факс: 722-92-78, e-mail: 636@binet.lv

Казахстан

Алма-Ата

Азия Компьютер Лэнд — 50-3797

Ищем распространителей на территории

Израиля, Прибалтики и Украины

Алена Скворцова

Тел.: (095) 124-0402

e-mail: alyona@gameland.ru

Редакция журнала

«СТРАНА ИГР»

продает магнито-оптику
на 1,2 GB + 10 дисков к ней
за \$800.

Тел.: (095) 124-0402

Компания

GAMELAND

ищет торговую площадь

60-70 кв.м. в Центре

Москвы для открытия

нового магазина.

Тел.: 124-0402

Самвел Анташян

ВНИМАНИЕ! Редакционная подписка ЗАКРЫТА! Подписаться на журнал можно ТОЛЬКО на почте через ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ.

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ

на газету-журнал

СТРАНА ИГР

(индекс издания)

(наименование издания)

Количество комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

ДОСТАВочная КАРТОЧКА

на газету-журнал

пв

место

ли-тер

(индекс издания)

СТРАНА ИГР

(наименование издания)

Стоимость

подписки
пере-адресовки

руб. коп.
руб. коп.

Количество комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

ВНИМАНИЕ!

Со II-го полугодия 1998 года

Вы можете подписаться на журнал

«СТРАНА ИГР» с CD-диском.

Индекс в Объединенном каталоге

(том 1, стр. 149) — **86167**.

Стоимость 1-го номера — 22,5 руб., стоимость 6-ти номеров — 135 руб.

Журнал без диска — индекс в Объединенном каталоге

(том 1, стр. 149) — **88767**.

Стоимость 6-ти номеров — 92,4 руб.

Подписка открыта с марта!

ВНИМАНИЕ!

Лотерея

Годовых Подписок!

Подписчики журнала

«СТРАНА ИГР»

на 1998 год

автоматически участвуют в Лотерее.

Призовой фонд:

видео- и компьютерные игры, приставки, всего на сумму \$ 5 000.

Для участия

в Лотерее

пришлите нам копию квитанции подписного абонемента с полным адресом и именем

(просьба писать разборчиво!)

Спасибо Вам, верные поклонники!

МИР

Летняя коллекция



<http://www.compulink.ru>

КОМПЬЮТЕРОВTM

- Компьютеры от **\$570**
- Микрокомпьютеры от **\$455**
- Ноутбуки от **\$1699**
- Мониторы от 14" до 37" от **\$177**
- Принтеры от **\$120**
- Цветные сканеры от **\$95**
- Мультимедийные аксессуары от **\$3**
- Цифровые фотоаппараты и видеокамеры от **\$238**
- CD-ROM диски и программное обеспечение

Компьютеры CLR входят в двадцатку лучших компьютеров США. (PC World, US Edition)
Монитор CLR VisionPro 15 признан лучшим монитором в США. (PC World, US Edition, февраль 1998 г.)

ПРИ ПОКУПКЕ КОМПЬЮТЕРА ПОКУПАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ БЕСПЛАТНО:

антивирусный пакет программ от "Диалог-Наука", 7 логических игр, программу домашней бухгалтерии, англо-русский и русско-английский электронный словарь, программу-тренажер для обучения печати вслепую, 7 часов работы в Internet.

и ОДИН ИЗ НАБОРОВ CD-ROM ДИСКОВ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ :

Семейный или Игровой В наборы входят CD-ROM диски:
КУХНИ МИРА-98, РАЛЛИ ЧЕМПИОНАТ, Морские Легенды, Братья Пилоты, Киномания-97, Тайны 3000 игр, Энциклопедия зарубежного искусства, Энциклопедия Здоровья

Стоимость предустановленного и получаемого в подарок ПО составляет более \$500!

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:

ст. м. "Кутузовская"
Кутузовский пр., 33А
тел.: 956-4848(три линии)
249-1721, 249-1841

ст. м. "Лубянка"
Новая площадь, 10
тел.: 797-3197, 935-8891

ст. м. "Маяковская"
Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403

ст. м. "Войковская"
Ленинградское ш., 17
тел.: 742-4148, 742-4149

ст. м. "Арбатская"
Новый Арбат, 8, 2-й этаж
тел.: 913-6962, 913-6963

ст. м. "Проспект Вернадского"
ул. Удальцова, 85, корп. 2
тел.: 935-8892, 935-8891

ст. м. "Черкизовская"
Щелковское ш., 5, стр.1
тел.: 742-9087, 742-9089

Информационно-справочная служба: 935-8891 (7 линий)
Техническая поддержка : 131-4222, 131-4329 с 10ч до 22ч без выходных



КомпьюЛинк®



© 1998 1C • © 1998 Buka Entertainment • © 1998 Nival Entertainment

Игра «Аллоды: Печать тайны» совмещает в себе лучшие качества двух популярных жанров - Ролевой игры и Стратегии реального времени.

Аллоды - изолированные участки мира, в каждом из которых возможны неожиданные встречи и странные обитатели. Один из аллодов отмечен печатью тайны: никто из тех, кто попадал туда, еще не вернулся назад. Что происходит на этом аллоде, кто стоит за происходящим?

Эту тайну предстоит разгадать вам!

Сюжет игры захватит вас с самого начала. Сила и хитрость, ненависть и дружба, благородство и предательство - все встретится на пути героя, решившегося на борьбу со злом.



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

<p>Москва ул. Мясницкая, 17 (м. «Лубянка») ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская») ул. Смоленская, 24А, маг. «АЮ» (м. «Речной Вокзал») Ленинский пр-т, 99, маг. «Электроника» (м. «Проспект Вернадского») ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А» ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская») Ленинский пр-т, 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект») ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ») Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская») Ломоносовский пр-т, 23, маг. «Кнакер» (м. «Университет») ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ») ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская») «Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка») Осенний 6-р, 7 корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское») ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1 Можайский вал, 1, маг. «Атлантис Компьютер» (м. «Киевская») ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантис Компьютер» (м. «Семеновская») ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная») ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокосинская») ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная») Ленинский пр-т, 38, ТИД «Русская редакция» (м. «Академическая») ул. Крупская, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет») Ленинградский пр-т, 80, корп. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол») ул. Пятицкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокосинская») Оружейный пер., 13, корп. 2 (м. «Маяковская») Каширское ш., 66, корп. 3 ул. Вавилова, 55/7 (м. «Академическая») Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное») Шилкинский пр-д, 43, к. 3 Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинопоблизть» (м. «Университет») ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 Абакан ул. Пушкина, 113 Алматы ул. Фурманова, 42 Ангарск квартал 278, 2, 3 эт. Армавир ул. Ковтоха, 264 Архангельск ул. Тимме, 7 Барнаул ул. Дельцовская, 7 пр. Ленина, 106, оф. 323 Березники пр-т Ленина, 12А Братск ул. Депутатская, 17 Верхняя Пышма ул. Ленина, 42</p>	<p>Владивосток ул. Фонтанная, 6, оф. 3 Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига» Владимир ул. Московская, 11 Дубна ул. Векслера, 11, маг. «Эврика» Екатеринбург ул. Мира, 28 ул. Мира, 32 ул. Шейкина, 57 Жуковский ул. Гагарина, 24, к-тр «Взлет» Зеленоград корп. 1106Е, маг. «Nika Computers» Иваново ул. Ленина, 5, маг. «Мысль» Ижевск ул. Советская, 8А ул. Коммунаров, 353 А Иркутск ул. Лермонтова, 130, «Атон» ул. Декабристских событий, 49, «Атон» Калининград Ленинский пр-т, 13-15 Киров ул. Московская, 12 Красноярск ул. Заводская, 22А Краснодар ул. Чапаева, 85А ул. Старокубанская, 118 Красноярск пр-т Мира, 37 ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники» Курск ул. Гагарина, 2 Магнитогорск ул. Ленина, ЦУМ</p>	<p>Минск ул. Полевая, 28 салон «SKY SYSTEMS» пр. Скарины, 16, маг. «Кадр» салон «SKY-Мир Мультимедиа» Мурманск ул. Воровского, 15А пр-т Ленина, 7А Нефтеюганск мкр. 2, д. 23 Невинномысск ул. Гагарина, 55 Нижегород ул. Менделеева, 17П пр. Победы, 6 Нижний Новгород ул. Мясникова, 5, оф. 37 ул. Карла Маркса, 32 Новгород Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС» Новосибирск Красный пр-т, 157/1 ул. Дерябина, 75 пр. К. Маркса, 20 Норильск пр-т Ленина, 22 ул. Б. Хмельницкого, 5-1 Ноябрьск ул. Киевская, 8 Одесса ул. Жуковского, 34 Оренбург Матросский пер., 2 ул. Володарского, 20 ул. Володарского, 27, маг. «Jazz» Орехово-Зуево ул. Ленина, 44А Орск ул. Станиславского, 53 Пермь ул. Большевикская, 75, оф. 200 ул. Большевикская, 75, оф. 509 ул. Борчалинова, 15</p>	<p>Пятигорск ул. Московская, 84 Рига ул. Дзержинский, 14 Ростов-на-Дону ул. Большая Садовая, 70 салон «Лавка Гэндальфа» Самара ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Коллизей» (секция «Золотая нива») ул. Ерошевского, 3-219 Санкт-Петербург Измайловский пр., 2, маг. «Микробит» ул. Большая Зеленина, 16, маг. «RAMEC» Лиговский пр-т, 1, оф. 304 Computer service ул. Кузнецовская, 59, Компьютерный центр «Кей» Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОд» Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги» ул. Караванная, 16, маг. «Hi-Life Computers» ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж Нарвская пл., 3, маг. «Аякс» ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком» Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир» Магазины «MiriCom» наб. р. Фонтанка, 6 Гражданский пр., 15 пр. Просвещения, 36/141 ул. Народная, 16 пр. Большевиков, 3</p>	<p>Саратов 3-я дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье» Симферополь ул. Севастопольская, 24/1 Смоленск ул. Октябрьской революции, 13 Соликамск ул. Розы Люксембург, 19 Сосновый бор ул. Сибирская, 7 Сургут ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП» Сыктывкар ул. Коммунистическая, 62 Таллинн ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEX» Тарту мит., 71 Тюмень Центральный универмаг, 13т, ул. Геологоразведчиков, 2-58 Улан-Удэ ул. Хакалова, 12А Хабаровск ул. Стрельникова, 10А Химки Юбилейный пр-т, 60 Челябинск ул. Воровского, 36, компьютерный салон «BEST» Чита ул. Амурская, 91 Южно-Сахалинск ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита» Якутск ул. Аммосова, 18, к. 56 Ярославль ул. Первомайская, 10 ул. Свободы, 52</p>
---	---	---	---	---

а также в фирменных магазинах:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Шелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушкинская, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 16 (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»); «Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 30/11 (м. «Университет»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «Улица 1905 года»); ул. Б. Полянка, 3/9 (м. «Полянка»); «М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Италий-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп. 2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); «Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»); «МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская, 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тулская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронешская, 7 (м. «Домодедовская»); «Электрический мир»: ул. Чертановская, 18, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокоинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Полярная, 2 (м. «Медведково»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Правская»); Ореховый б-р, 15 (м. «Домодедовская»); «Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» — ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); «Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 этаж, ул. Никольская, 2, ГУМ 1 этаж, ул. Садовая-Кудринская, 7, ТУМ на Садовом.